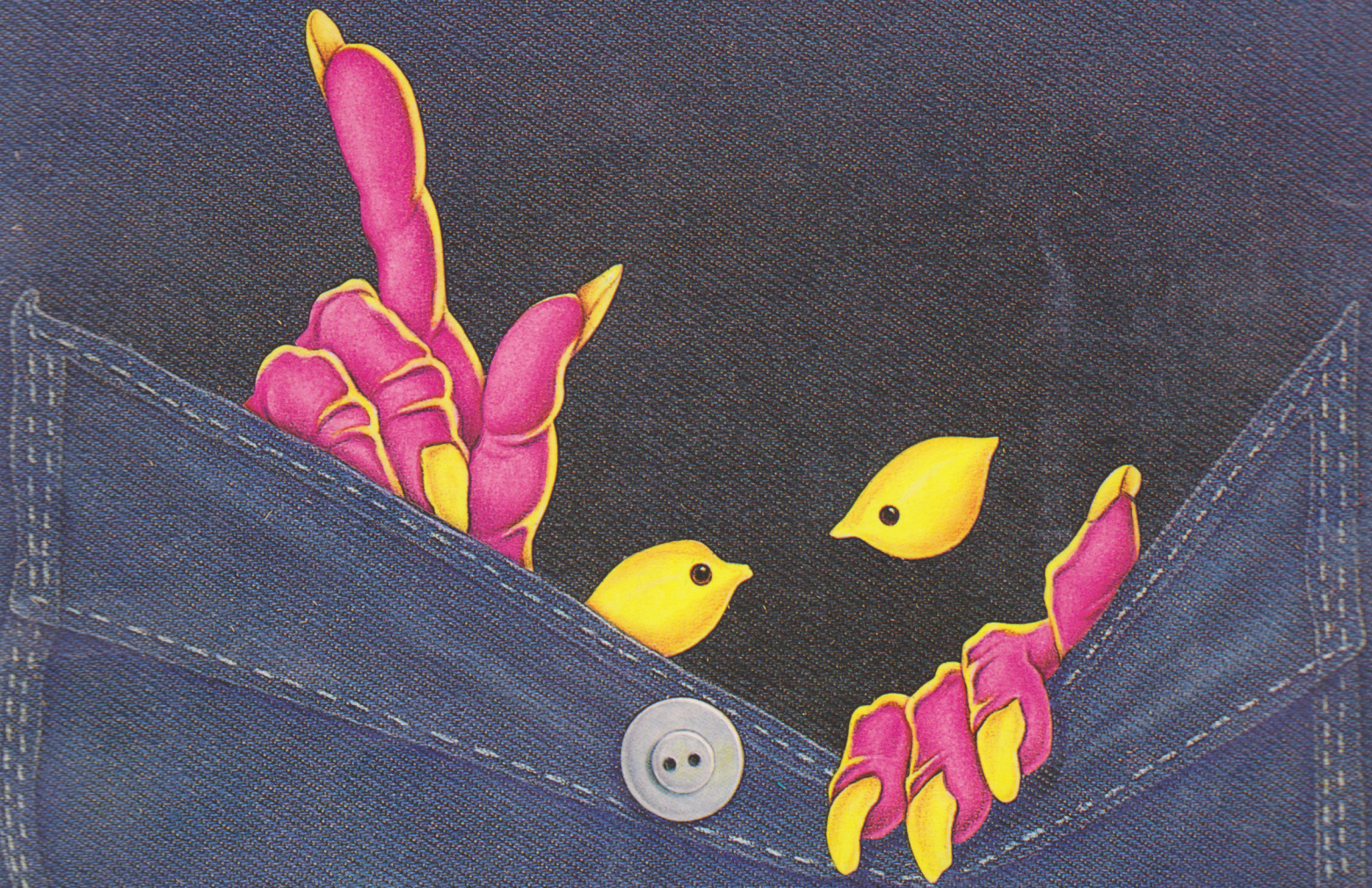
THE ORIGINAL

MONSTER

IN MY POCKET™



PANINI

© 1992 Morrison Entertainment Group, Inc.

TODO LO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO SABER SOBRE LOS «MONSTER»

(y no te atreviste a preguntar)

Si desde siempre has sido un aficionado a los monstruos (especialmente a «Monster in my pocket») y tus padres nunca han satisfecho tu legítima curiosidad, verás que esta colección es un eficaz instrumento para divertirte e investigar.

Seguro que un aspirante a monstrólogo como tú ya sabe que los «Monster in my pocket» son las 48 criaturas más horrendas, desagradables y perversas y los investigadores dudan en proseguir sus estudios sobre ellos.

Sin embargo, nosotros no nos desanimamos fácilmente y queremos contarte brevemente como han llegado a nuestros bolsillos. Han venido con nocturnidad y alevosía para infundirnos pánico escondiéndose en los rincones más inesperados. Debes saber que, en el mundo de los Monster, después de siglos de paz y tranquilidad, Warlock y Vampire, amigos de toda la vida, empezaron a pelear con saña. A Warlock le han entrado delirios de grandeza: Quiere ser el jefe de todos los monstruos y conquistar el mundo. Vampire, en cambio, defendía que hasta ahora les había ido bien y mejor mantenerse lejos de los hombres. Siendo como era más prudente, propuso a su rival realizar una Conferencia Cumbre del Terror, en el cráter de la Montaña de los Monstruos, cuna de estos malvados héroes. Se aceptó su propuesta y se convocó a todos los Monster para que expresaran democráticamente sus puntos de vista. Como es lógico, ambos buscaron y consiguieron el apoyo de partidarios. Entre ellos, la pérfida Medusa apoyaba a Warlock y Werewolf era el brazo derecho de Vampire. Por fin se celebraron las elecciones por sufragio universal y Vampire resultó vencedor.

Primero parecía que Warlock aceptaba deportivamente la derrota y propuso un brindis a su rival. Pero había gato encerrado. Mientras levantan sus copas, un horrible estrépito y una luz cegadora aturden a los asistentes. Se cumplen los pérfidos planes del malvado Warlock y estalla la montaña. Al recuperarse, Vampire y sus partidarios se hallan en una ciudad moderna pero reducidos a tamaño de bolsillo.

Lo peor fue que también los partidarios de Warlock se volvieron muy, muy pequeños. Y así, continuaron las escaramuzas en un mundo donde incluso un gato hambriento representa un «gran» peligro. Este es el motivo del regreso de los Monster entre nosotros y el porqué de su reducido tamaño. Hemos pensado en contarte los trucos que te servirán de ayuda si alguna vez te topas con ellos. Este es pues el único manual de monstrología, tan exacto que hasta hemos conseguido sacar a la luz los boletines de notas escolares de nuestros monstruos ya que todos ellos han asistido a colegios especiales y en ellos las únicas cualidades importantes eran inteligencia, fuerza, velocidad y una nota negativa para sus limitaciones.

Pronto lo sabrás todo de tus monstruos preferidos, pero para conseguirlo deberás aplicarte en tus estudios. Y nosotros, para verificar si has aprendido bien tus lecciones, te examinaremos haciéndote jugar. A lo largo de todo el álbum, junto a la historia de cada monstruo, encontrarás un juego de recorrido que se desarrolla desde dos puntos de origen para llegar a una meta común. Puedes empezar en la página 1 o en la 48, para llegar a las páginas 24 y 25 pero esperamos de tu audacia que sigas ambos recorridos y si consigues superar todos los obstáculos que encuentrarás en tu camino, tendrás derecho al «Diploma de Monstrología» que hallarás en el encarte del álbum, junto con los dados recortables, la cajita que, una vez montada, te servirá para guardar los cromos sin numerar y dos clasificaciones que deberás rellenar.

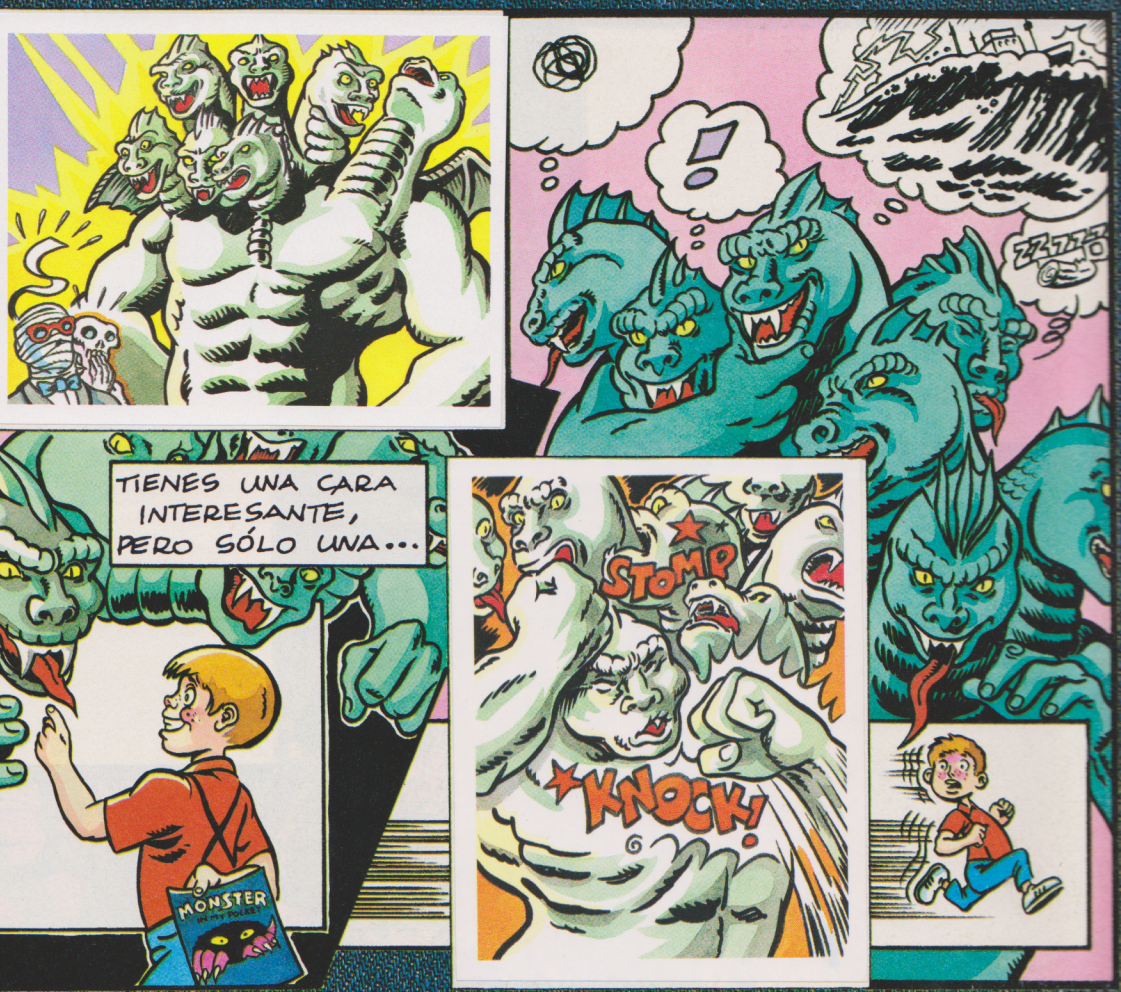
No queremos despedirnos sin desearte, aullando como un hombre lobo: «¡QUE TE DIVIERTAS!»

MONSTER IN MY POCKET ™
logo and all character designs are
owned by and used under license from
Morrison Entertainment Group, Inc.
© 1992 Morrison Entertainment Group,
Inc. All rights reserved.

GREAT BEAST

Great Beast, sin duda es el Número Uno de los monstruos. Incluso las demás criaturas, por horribles y fuertes que sean, ante él sienten cierto respeto. Este monstruo tiene siete cabezas coronadas por un cuerno y, con cada una de ellas, controla uno de los siete mares. Desde su cuartel general en un recóndito lugar de la selva, es capaz de provocar mareas y temporales en los océanos. Aunque parezca invencible, existe un truco para derrotarlo. Si te encuentras cara a cara con él, coméntale con elogios la belleza de una de sus caras. Verás como se irritan las demás...

INTELIGENCIA:	7
FUERZA:	10
VELOCIDAD:	9
LIMITACIONES:	–1



RUTA DEL TERROR

¿Estás a punto para afrontar la gran batalla contra los monstruos? ¡Lanza el dado y ponte en marcha! Si la puntuación de tu tirada te lleva a uno de los bolsillos de los que sale un monstruo, deberás responder a la pregunta planteada (lógicamente te será más fácil cuando tengas todos los cromos del recorrido). Si no aciertas la respuesta, has de retroceder 5 casillas (encontrarás las respuestas invirtiendo el interior de contraportada, debajo de las instrucciones para pedir los últimos cromos).

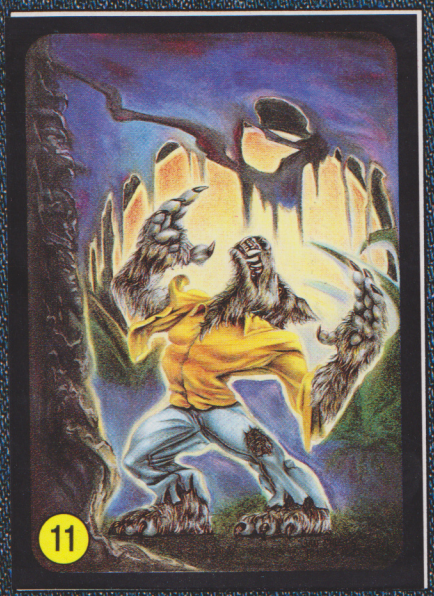
Si caes en las casillas verdes, tienes suerte: avanza 3 casillas. Si en cambio caes en las de color violeta, lo sentimos, debes retroceder 3 casillas.

HYDRA

La Hydra tiene un montón de cabezas (si tienes la paciencia de contarlas, descubrirás que son nueve) y es uno de los monstruos de todas las épocas más difíciles de vencer. Piensa que grandes héroes han intentado decapitarla y luego descubrían que de cada cabeza cortada, surgían dos nuevas. Pero su gran problema es su aliento. Es tan letal que cada vez que respira, causa alguna víctima. Antes de su llegada, el pantano de Lerna (su residencia) era un lugar lleno de vida. Ahora, en comparación con él, el basurero de Nueva York es un lugar ideal para irse de vacaciones. Por ello, si te invitan a dar una vuelta por Lerna, quédate en casa. Es mejor...

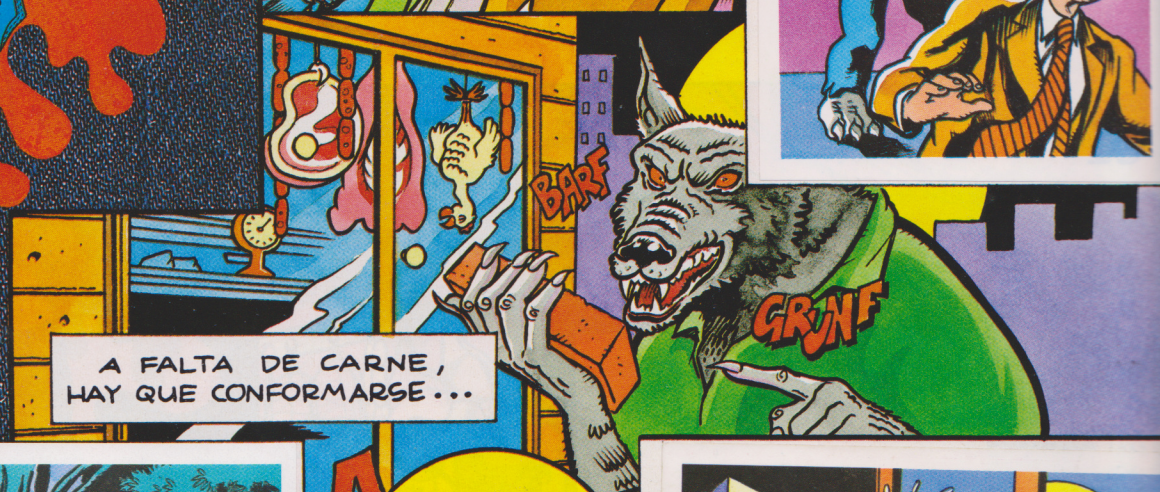
INTELIGENCIA:	8
FUERZA:	10
VELOCIDAD:	8
LIMITACIONES:	–1

WEREWOLF

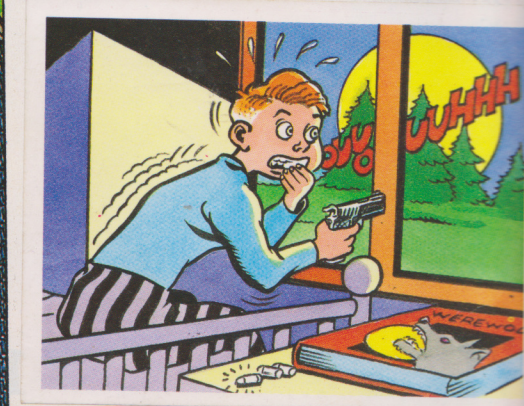


No creas que Werewolf, el Hombre Lobo, no puede reconocerse bajo forma «humana». En efecto, si conoces a alguien con la palma de la mano peluda, los dedos índice muy largos, las uñas de los pies sucias, confía en no encontrarlo en plenilunio. En esas noches se transforma en una bestia aulladora y encaprichada por la carne humana. Si no la encuentra fresca, se conforma con la de las carnicerías. Te aconsejamos pues que, en noches de luna llena, no andes sólo o, al menos, lleves una pistola con balas de plata. Es el único método para que el Hombre Lobo deje de aullar.

INTELIGENCIA:	9
FUERZA:	8
VELOCIDAD:	10
LIMITACIONES:	–2



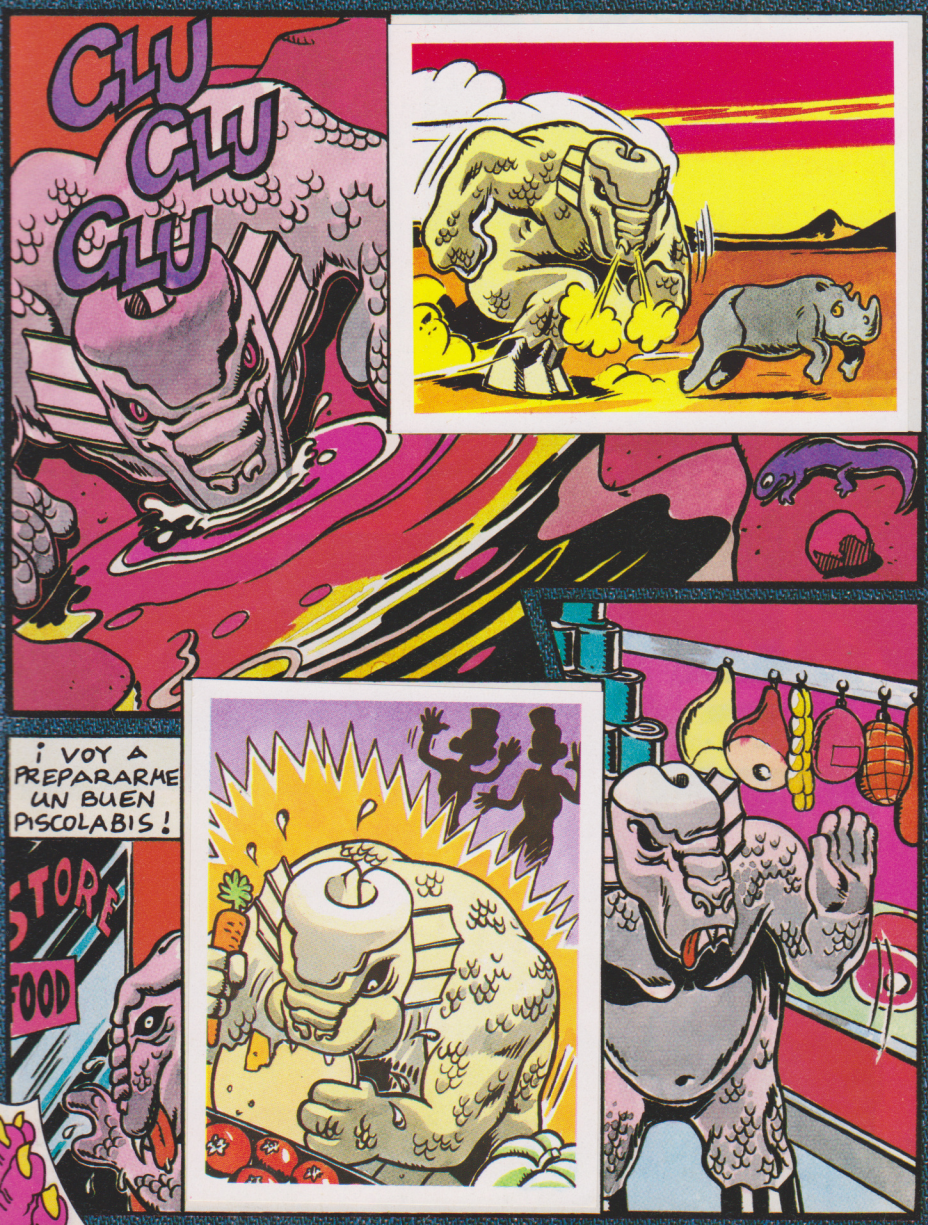
AAAAHH!



BEHEMOTH

Conocido también como «Rey de los animales», Behemoth parece un hipopótamo con exceso de peso y tamaño gigante. Es el clásico tipo al que es preferible comprarle un traje que invitarle a comer. Come demasiado y hace ruidos siniestros. Cuando pone en acción sus mandíbulas, es capaz de terminar con las existencias de un colmado en un abrir y cerrar de ojos. Es originario de Africa y los científicos creen que la aridez de aquel continente es culpa suya. Y además debería atribuírsele buena parte de la sequía en otras partes del mundo. Ser vegetariano es su única virtud y nunca se comería a los hombres, a los que, sin embargo, aplasta si le irritan.

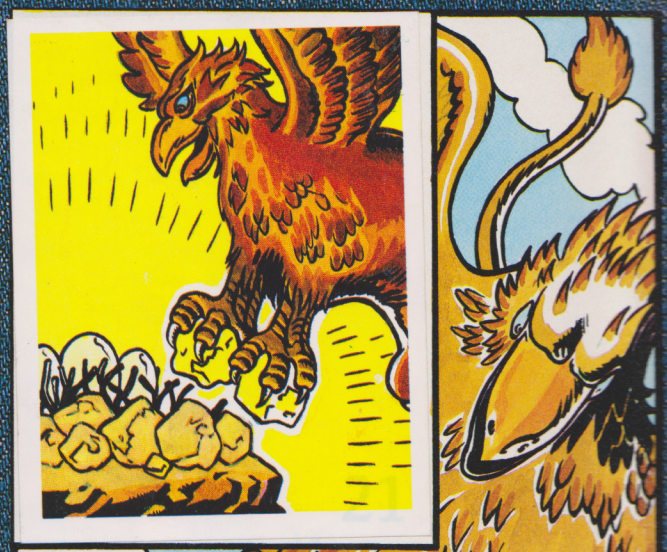
INTELIGENCIA:	8
FUERZA:	10
VELOCIDAD:	8
LIMITACIONES:	–1

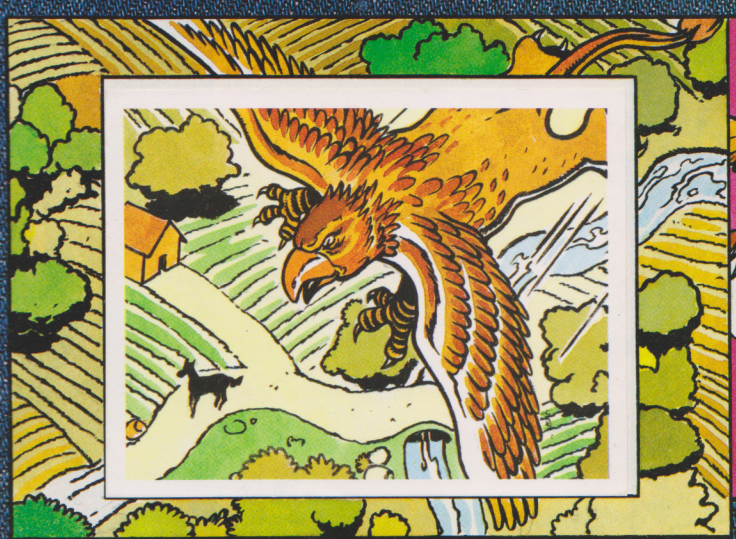


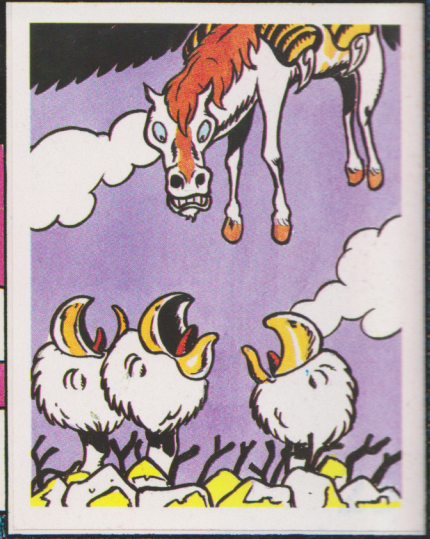
GRIFFIN

Pariente lejano de Quimera y de Harpy, Griffin, el Grifo, es un gigantesco animal volador, mitad león y mitad águila. El Grifo es un tipo al que le gusta vivir bien y construye su nido con grandes pepitas de oro. Es natural que lo proteja celosamente. Sus crías nacen con gran apetito y adoran los filetes de caballo vivo. En cambio parece que a los caballos, a saber por qué, no les gustan los grifos. Puesto que el dietista ha aconsejado para las crías una alimentación variada, mamá grifo les sirve a menudo pastorcillos o niños raptados directamente de los pueblos cercanos. En suma, el Grifo es un buen padre.

INTELIGENCIA:	8
FUERZA:	9
VELOCIDAD:	10
LIMITACIONES:	–2



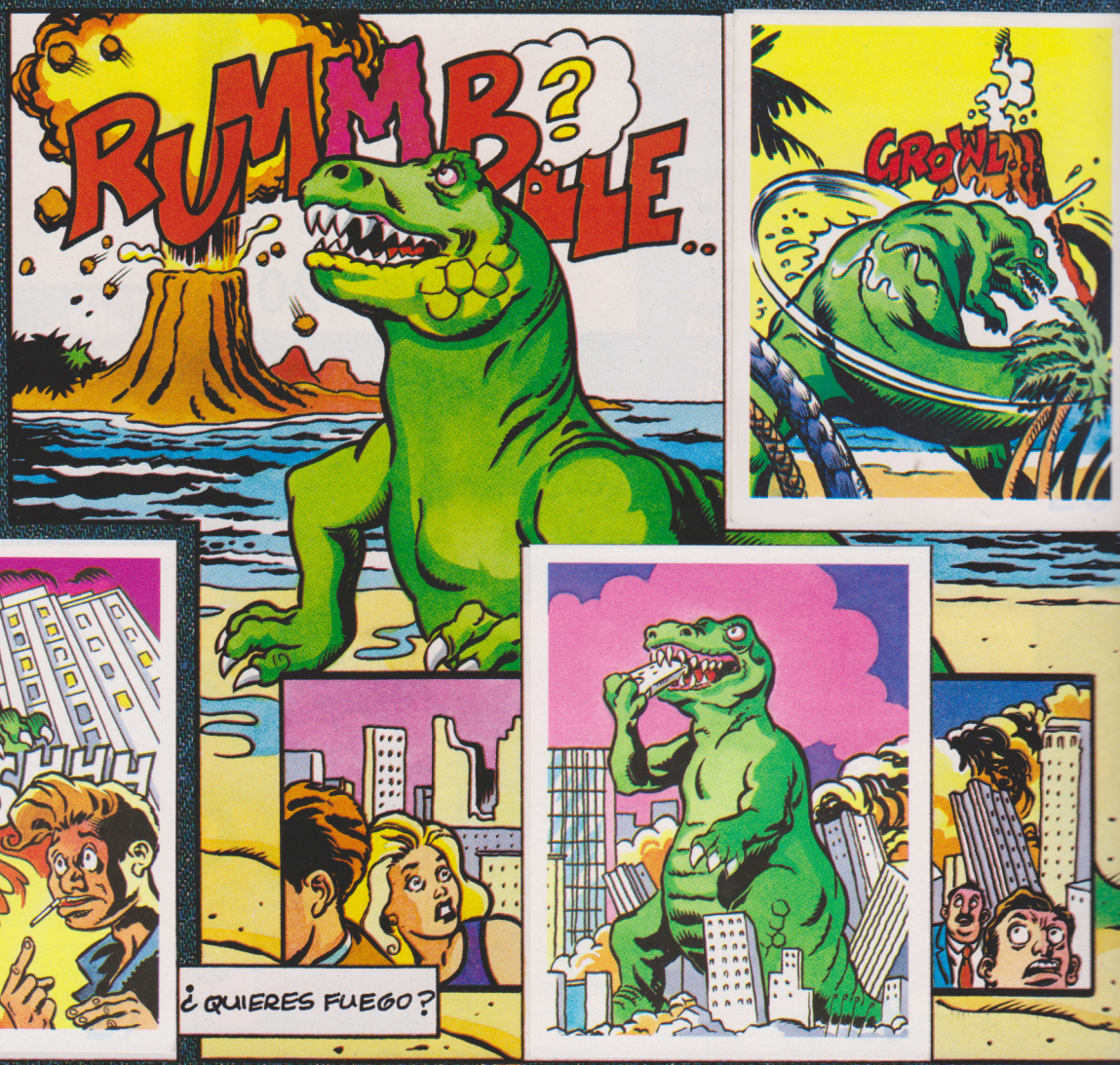




TYRANNOSAURUS REX

INTELIGENCIA:	5
FUERZA:	10
VELOCIDAD:	10
LIMITACIONES:	0

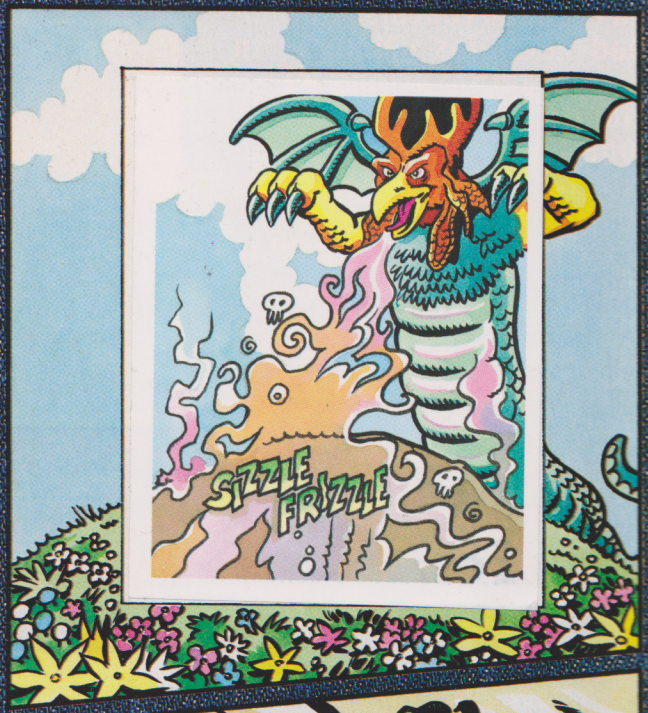
El Tyrannosaurus Rex, T. Rex para los amigos, es el rey de los dinosaurios. Hace poco, un terremoto en una isla del Caribe lo ha despertado de un prolongado sueño y se ha levantado con malhumor. Cuando va a tomarse un baño en el océano, aún sale más irritado que antes y para sacudirse el agua de la espalda, destruye todo lo que se le pone al alcance de su cola. No hablemos de su apetito: cuando tiene hambre, el megamonstruo se va a la ciudad y se da un atracón de rascacielos, edificios, casas, garajes...



COCKATRICE

INTELIGENCIA:	6
FUERZA:	10
VELOCIDAD:	7
LIMITACIONES:	–3

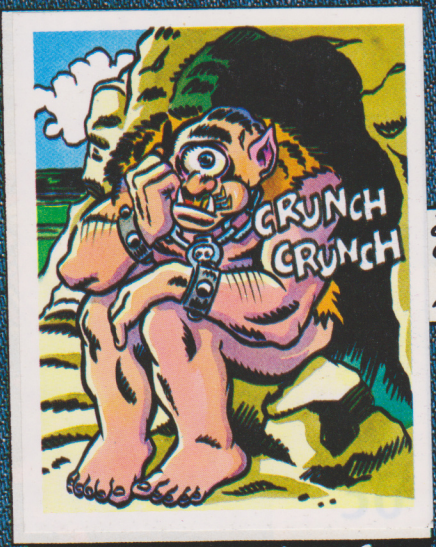
Alguien tendría que ponerle el cascabel al gato y decirles a esos monstruos que deberían poner remedio a sus pequeños defectos. También Cockatrice, como Hydra, tiene un aliento que tumba de espaldas. Y ella, muy poco ecologista, lo aprovecha para ensanchar el desierto a su alrededor y asar algún que otro pájaro sin pagar la factura del asador. Cockatrice es un verdadero monstruo, en parte gallo, en parte serpiente y en parte murciélago. Entre sus «cualidades» se cuenta también una mirada asesina. Un consejo: si viajas por el desierto, llévate un espejo. Si te la encuentras, muéstrale lo fea que es. Seguro que se quedará pasmada.



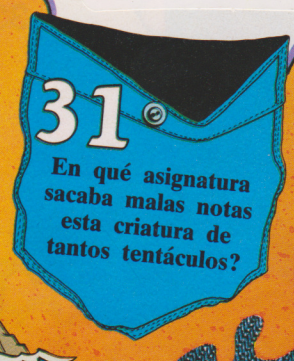
CYCLOPS

En el último concurso de fealdad entre los «Monster in My Pocket», Cyclops, el Cíclope, se clasificó en primer lugar aunque la competencia era numerosa y de mérito. A pesar de ello, el Cíclope se cree un tipo agradable que no consigue entender por qué las amistades no le duran más que una velada. Este monstruo, que vive sólo con sus ovejas en un islote mediterráneo, cuando llega un huésped, olvida la soledad y le entra apetito. El Cíclope es carnívoro y le gustan los boy scouts y los exploradores, los únicos incautos que se acercan a su casa. Lástima que nunca regresen para contarnos qué menú les sirvió el Cíclope en la cena.

INTELIGENCIA:	5
FUERZA:	9
VELOCIDAD:	9
LIMITACIONES:	−3



¿POR QUÉ SERÁ QUE NO CONSIGO HACER AMISTADES...?



TENGU

Presentamos al más célebre de los monstruos japoneses. Tengu vive en los bosques de aquel lejano imperio, en las oquedades de los árboles. Es muy difícil capturar alguno y los pocos infelices que creían haberlo conseguido nunca han podido contar cómo les resultó. Te lo explicamos: Tengu es muy susceptible y no le gusta ser atrapado; en un santiamén sabe desatarse para dar una lección al cazador frustrado. Pero como es muy generoso, ofrece al pobre dos posibilidades: la primera es que se lo zampe él mismo, la segunda es tirarse a un volcán en plena erupción. Tú, ¿Qué escogerías?

INTELIGENCIA:	9
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	9
LIMITACIONES:	−4

38

39

40

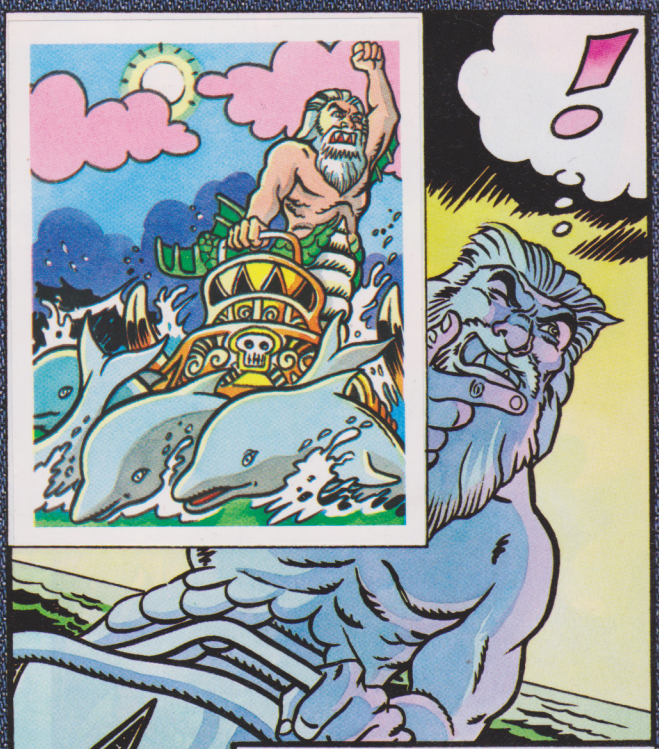
¿Qué poder tienen sus huevos?

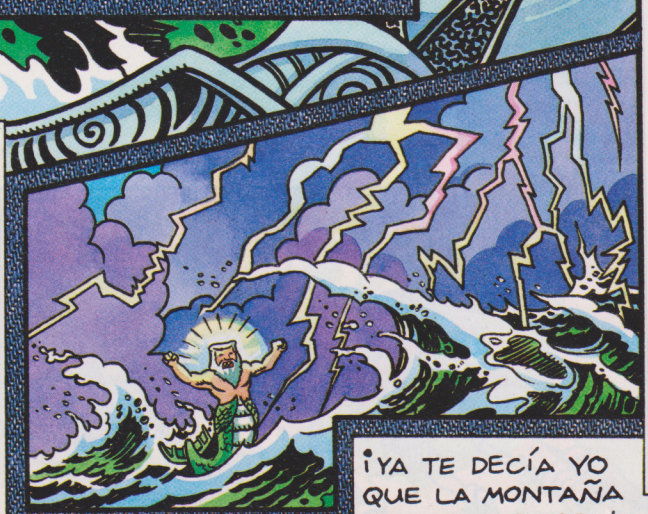
41

TRITON

Más veloz que el Concorde, más potente que un submarino nuclear, capaz de saltar las olas más grandes con un leve movimiento de sus aletas... ¿Es Superman? ¡No! Es Tritón, señor de los océanos. Mitad hombre y mitad pez, le gustan los cruceros a bordo de su carroza tirada por delfines. Nunca abandona el caracol-trompa con que gobierna los mares. Debes saber que, cuando se enfada, se divierte creando grandes tormentas de viento y maremotos. Cuando ello no le basta, se dirige hacia las playas para asustar a los bañistas. O sea que si quieres bañarte tranquilo, pregunta antes a las sirenas de qué humor está Tritón.

INTELIGENCIA:	9
FUERZA:	7
VELOCIDAD:	8
LIMITACIONES:	–4

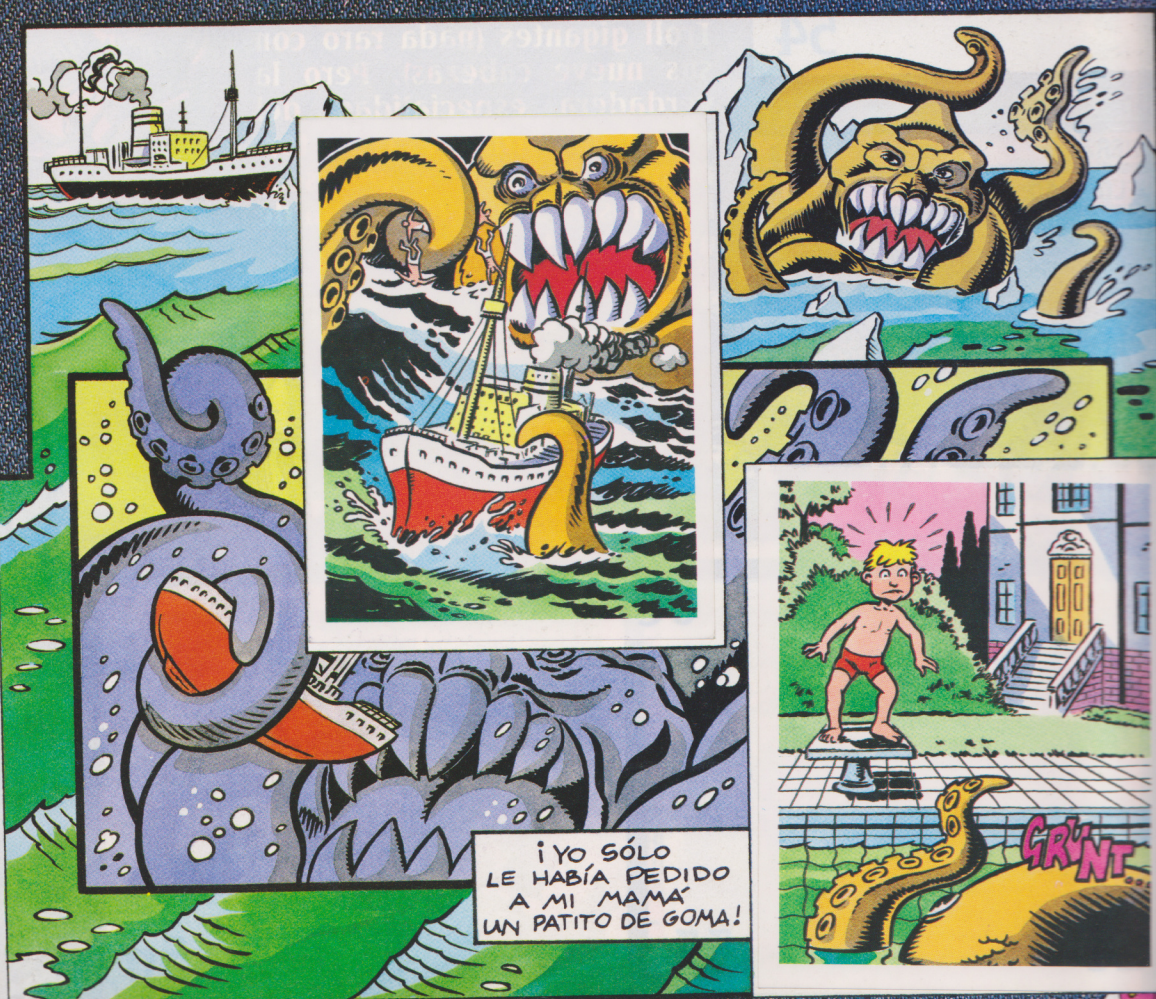




KRAKEN

Puesto que estamos en temas marinos, he aquí el más horroroso de los monstruos acuáticos. Desde lejos Kraken puede ser confundido por una isla desierta. Si te entran deseos de visitar la «isla», te tropezarás con un par de ojos estúpidos y de una doble hilera de dientes que fácilmente puedes confundir con un iceberg. Si sólo se tratara de fealdad, paciencia. Lo peor es que, cuando tiene hambre, puede agarrar con sus tentáculos al primer transatlántico, comerse tres o cuatro marineros como aperitivo y arrastrar la nave al fondo del océano para la comida... ¡Felicidades por el apetito!

INTELIGENCIA:	4
FUERZA:	10
VELOCIDAD:	10
LIMITACIONES:	−4



46

47

¿De dónde es originario este monstruo volador?

48

JOTUN TROLL

Aunque no levanta un palmo del suelo, es un tipo que se hace respetar. O deberíamos estar hablando de nueve tipos. Seguro que te has fijado en su montón de cabezas y toda ellas piensan y hablan. Hablan tanto que cuando quiere eliminar a sus enemigos, empieza a charlar hasta que el infeliz muere de fastidio. Hijo del dios noruego del frío, Jotun Troll es muy hábil en el manejo de porras y bastones y es mucho más inteligente que los Troll gigantes (nada raro con sus nueve cabezas). Pero la verdadera especialidad del monstruo nórdico es crear tormentas de nieve y ventiscas heladas. O sea que se trata de un excelente monstruo.

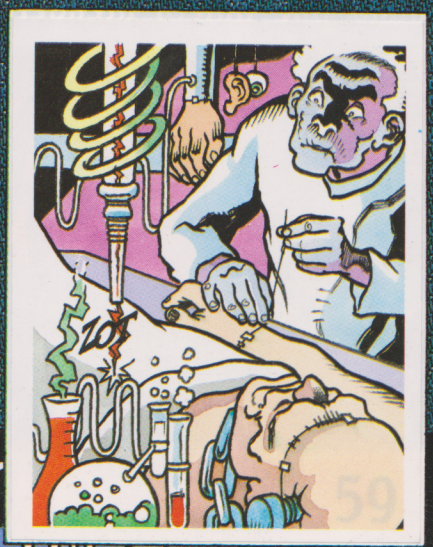
INTELIGENCIA:	9
FUERZA:	8
VELOCIDAD:	5
LIMITACIONES:	–2

¡SOLO DAREMOS NUEVE PEQUEÑAS CHARLAS!

THE MONSTER

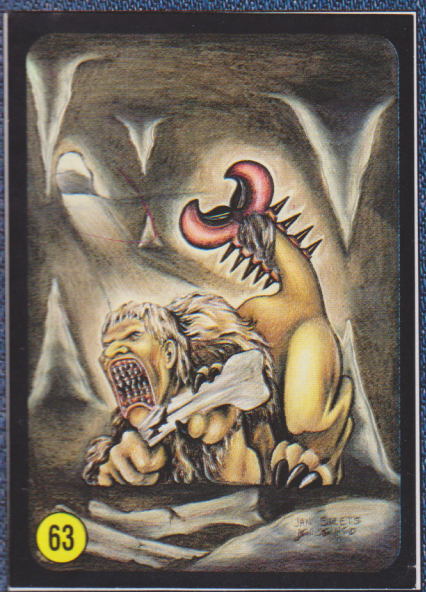
A un químico llamado Víctor Frankenstein se le ocurrió en 1818 la brillante idea de construir un «hombre» perfecto utilizando partes de varios cadáveres. (A veces estos científicos deberían pensar menos...) El resultado fue un ser muy famoso, conocido como «The Monster», «La Criatura» o con el nombre de su inventor. La Criatura era un chicarrón algo estúpido que siempre deseaba jugar con niños de verdad. Nadie quería tener como compañero de juegos a esta criatura llena de tornillos y cicatrices. Así fue como la Criatura se volvió malo y decidió trasladarse al Polo, donde nadie le diría que era feo. ¡Pobrecito!

INTELIGENCIA:	4
FUERZA:	9
VELOCIDAD:	5
LIMITACIONES:	−3

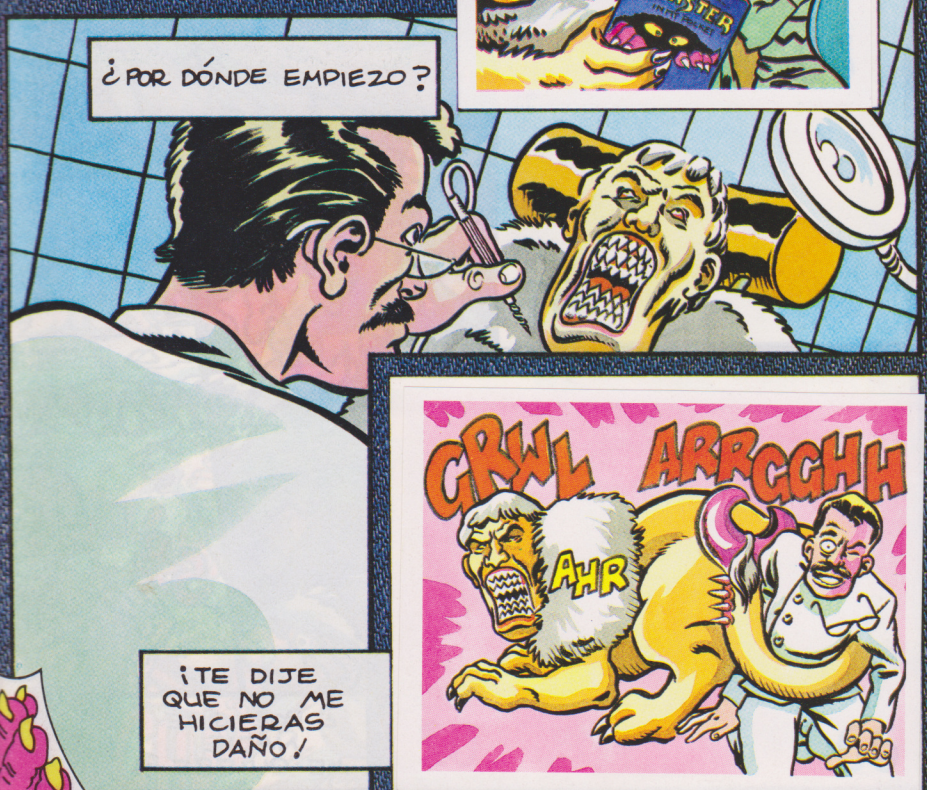


MANTICORE

Si por desgracia te decides a invitar a un Monster, que no se trate de Manticore: Tendrías suerte si no te comiese también a ti. Como ya habrás comprendido, este monstruo vive en cuevas subterráneas en Asia y es un comilón. Como les sucede a todos los que comen mucho y no destacan por la limpieza, tiene problemas con los dientes y con tantos caninos, molares e incisivos, las dificultades son serias. En efecto, la última vez que Manticore estuvo en la ciudad para curarse los dieciséis molares enfermos, en un improvisado ataque de apetito, se comió incluso al dentista. Desde entonces nos preguntamos por qué no hay dentista alguno que quiera atenderlo.



INTELIGENCIA:	4
FUERZA:	7
VELOCIDAD:	9
LIMITACIONES:	−5

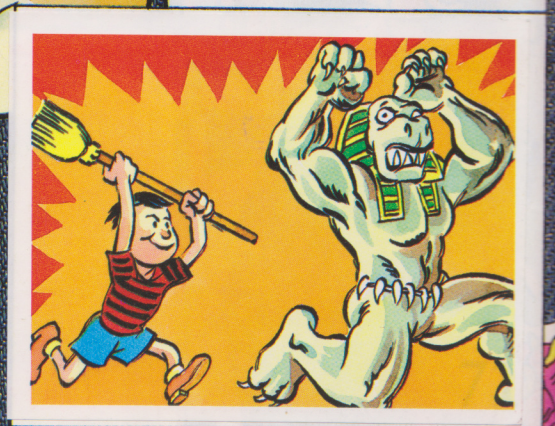


KARNAK

Es el monstruo de tus sueños o, para decirlo con más propiedad, de tus pesadillas. Karnak es una criatura egipcia, grande y poderosa, con una cabeza cuadrada y dientes más afilados que un bisturí. En cada mano lleva una calavera y cuando las golpea una contra otra, crea violentas tormentas que traen escasez y ruina a la región. Las calaveras le dan también poderes psíquicos que usa para destruir a sus enemigos y cometer increíbles maldades. Si te lo encuentras debes procurar que abandone las calaveras. Sin ellas, es sólo uno de tantos tipos grandullones, gordos y estúpidos que se encuentran en cualquier sitio...

INTELIGENCIA:	5
FUERZA:	9
VELOCIDAD:	5
LIMITACIONES:	−4

¡ASÍ APRENDERÁS A METERTE EN MIS SUEÑOS!



63

64

65

AAAAH!

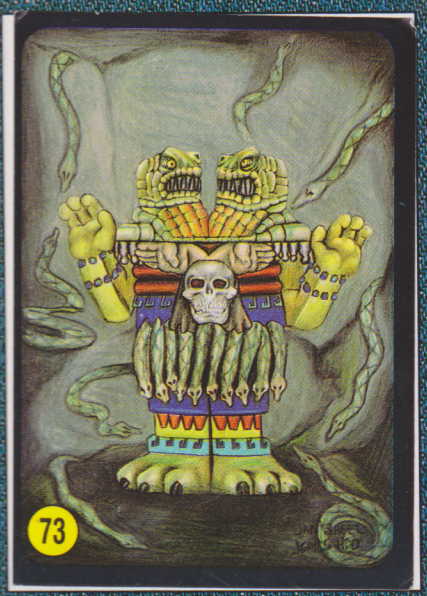
66

¿Qué debes hacer si te encuentras a esta cabezota?

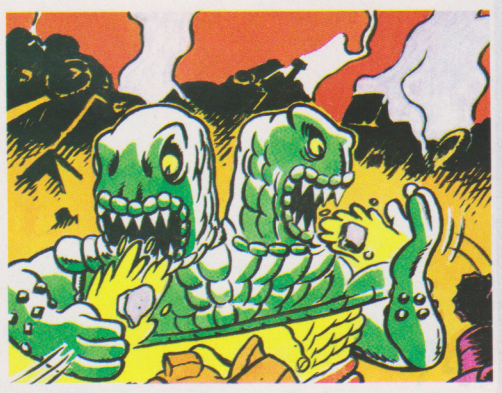
67

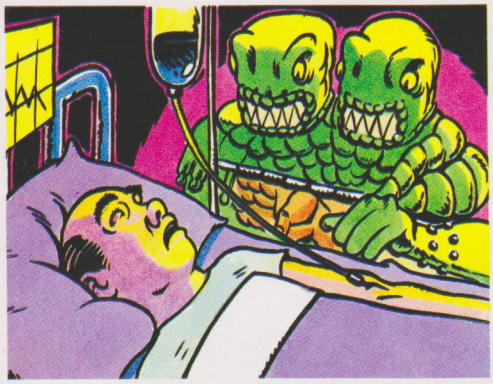
COATLICUE

¿Habrías adivinado nunca que esta criatura con dos cabezas fuera antes una reina azteca? Y quizá aún lo sería si no hubiera abusado de su boca. No es que dijera inconveniencias sino que era inadecuado lo que comía. Comía incluso basura y devoraba tanto que, una vez liquidadas las provisiones, no hacía remilgos a muertos, heridos o convalecientes. Estaba escrito que sus súbditos la derrocarían. Por supuesto que aunque sea una ciudadana corriente, Coatlicue conserva sus malévolas costumbres. ¡Ojo con la salud, pues!

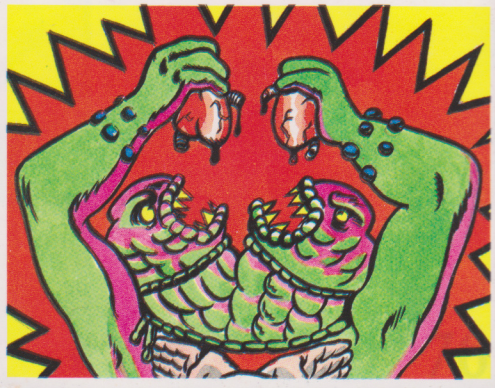


INTELIGENCIA:	7
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	6
LIMITACIONES:	−4





¡ESPEREMOS QUE NO SALGA DE ÉSTA!



BIGFOOT

Este peludo monstruo americano es un pariente cercano del Yeti, aunque ninguno de los dos se molesta en pregonarlo. Además es sabido que ambos son muy reservados y no quieren hacerse ver demasiado en público, ya que no les gusta la popularidad. Aunque sea algo archisabido, algún aventurero ha intentado capturarlo o, cuando menos, fotografiarlo. Pobres, mejor que se hubieran quedado en casa... Podemos imaginar lo sucedido allí arriba, en las montañas heladas donde vive Bigfoot, tan ricamente en su soledad... En fin, Bigfoot es un tipo que no gusta conceder «Una sonrisa para la prensa»...

INTELIGENCIA:	4
FUERZA:	8
VELOCIDAD:	7
LIMITACIONES:	–4

68

69

70

Antes era una belleza y ganó un título ¿Cuál?

THROOM!

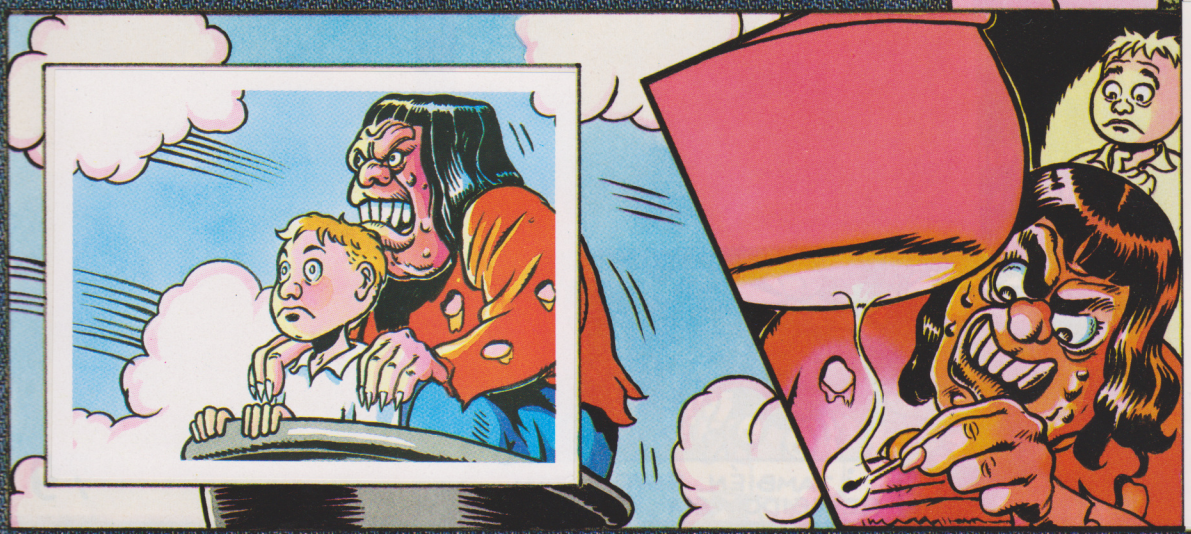
71

72

BABA YAGA

INTELIGENCIA:	5
FUERZA:	7
VELOCIDAD:	8
LIMITACIONES:	−5

También Rusia puede presumir de tener algún monstruo célebre. Baba Yaga es muy conocida, incluso más allá de sus fronteras. En efecto, no es fácil ignorar a esta vieja hechicera arrugada que viaja por los cielos en un caldero sucio y grasiento, movido por una escoba en llamas. La bruja vive en un remoto y oscuro bosque, en una choza decorada según su particular gusto. Los ladrillos son huesos humanos y patas de gallina. Por esta decoración ya habrás deducido que Baba Yaga no desdeña las comidas a base de hombres. Le gustan los niños, mejor si están gorditos y cocinados al vapor en su caldero...



KALI

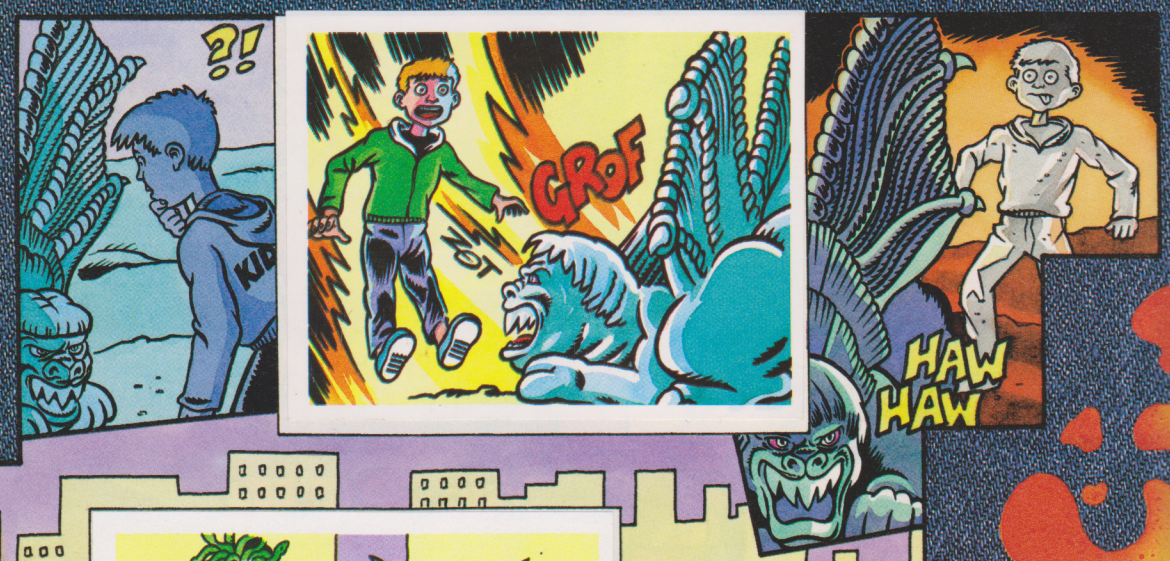
De monstruo en monstruo, llegamos a la India para rendir honores a la famosísima Kalí, una divinidad de la región que, por supuesto, no es la diosa de la moda. En verdad no puede decirse que dicte normas en materia de vestidos y joyas. En cambio, es maestra en un particular tipo de baile llamado «Danza de la Muerte». Es tan sinuosa cuando mueve sus numerosos brazos al ritmo de la música que hace estremecer a sus hijitos. Sí, olvidábamos decirte que es una buena madre. Los quiere hasta la muerte. Sucede que, después de cuatro saltos, le entra hambre y entonces, nada mejor que una cena a base de sus hijos al horno.

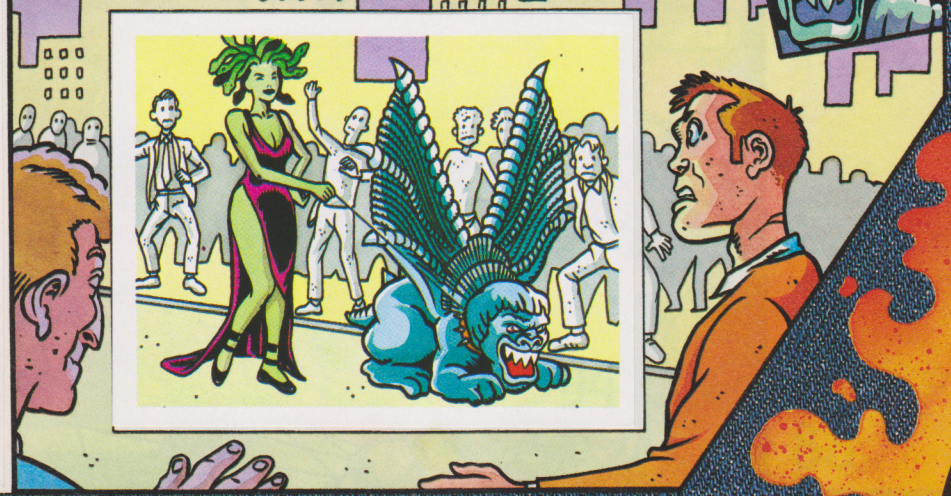
INTELIGENCIA:	6
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	5
LIMITACIONES:	–2

CATOBLEPAS

INTELIGENCIA:	4
FUERZA:	9
VELOCIDAD:	4
LIMITACIONES:	–2

Medusa (a quien te presentaremos en la página 26) lo considera el animal doméstico ideal, pero creemos que te servirá mejor un perrito o un gatito... Primero porque no es bonito: tiene alas de dragón, cuerpo de búfalo gordo y cara de cerdo enfadado. Pesa tanto que es incapaz de volar a pesar de sus alas y se arrastra siempre por el fango. Si te lo llevas a casa, lo ensuciaría todo. Y recordemos que su defecto principal es ser muy quisquilloso y tener una mirada que te deja petrificado, en el sentido literal del término. Por tanto, si te cruzas con él, no mires a sus feos ojos o te transformarás en un monumento de ti mismo.





AAAAH!

87

88

HARPY

Harpy, la Arpía, se marece un sobresaliente cum laude por su apetito. También su fealdad es proverbial. Es realmente un asco. Fíjate que tiene cara de mujer y cuerpo de pajarraco. Pero su defecto principal es su apetito y su manera de comer: eructa, mastica con la boca abierta, se acerca a la mesa sin ser invitada y en un santiamén acaba con todo. Después levanta el vuelo y vomita sobre cualquier infeliz. Sólo hay un modo de quitarle el apetito: invitar a alguien que toque el trombón...

86

¿Qué había sido antes esta bestia?

85

INTELIGENCIA:	7
FUERZA:	5
VELOCIDAD:	8
LIMITACIONES:	–5

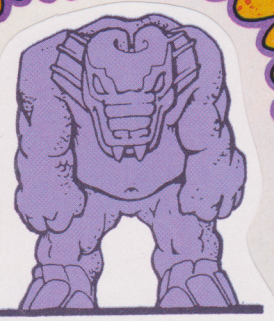
HANIVER

Haniver es un monstruo realmente ecléctico, porque no tiene preferencias entre el mar y la tierra. Aunque siempre se mueve en las zonas de baño. Haniver tiene una cabeza enorme, no tiene cuerpo y sus piernas son muy delgadas. Puede ser divisado desde lejos y algún desventurado lo ha confundido con un inocente pez. Pobre, seguro que no habrá leído este álbum, porque ya sabría que Haniver utiliza siempre el efecto sorpresa. También cuando se esconde en la playa, espera que pase algún turista por encima y, en un santiamén, del turista, nunca más se supo.

INTELIGENCIA:	8
FUERZA:	5
VELOCIDAD:	3
LIMITACIONES:	–1

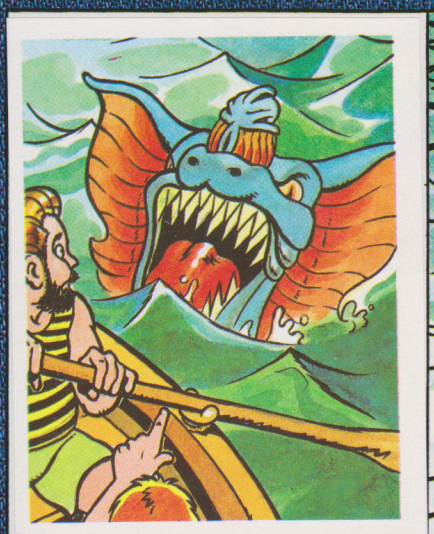
89

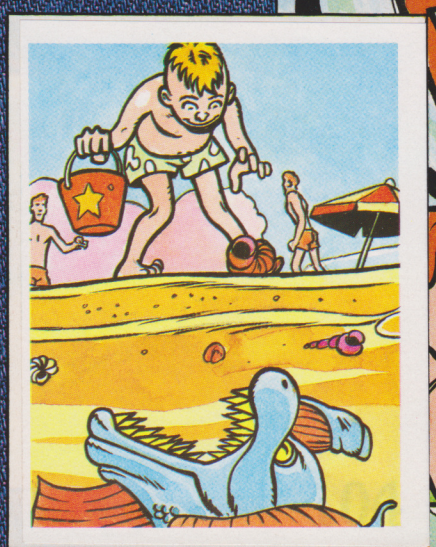
90



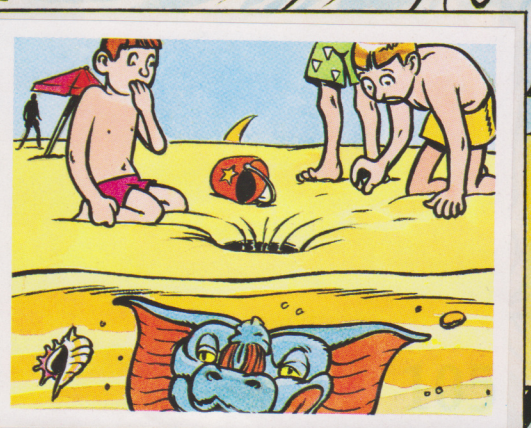
91

¿Cuál es el único mérito de este Maxi-Rey de los animales?





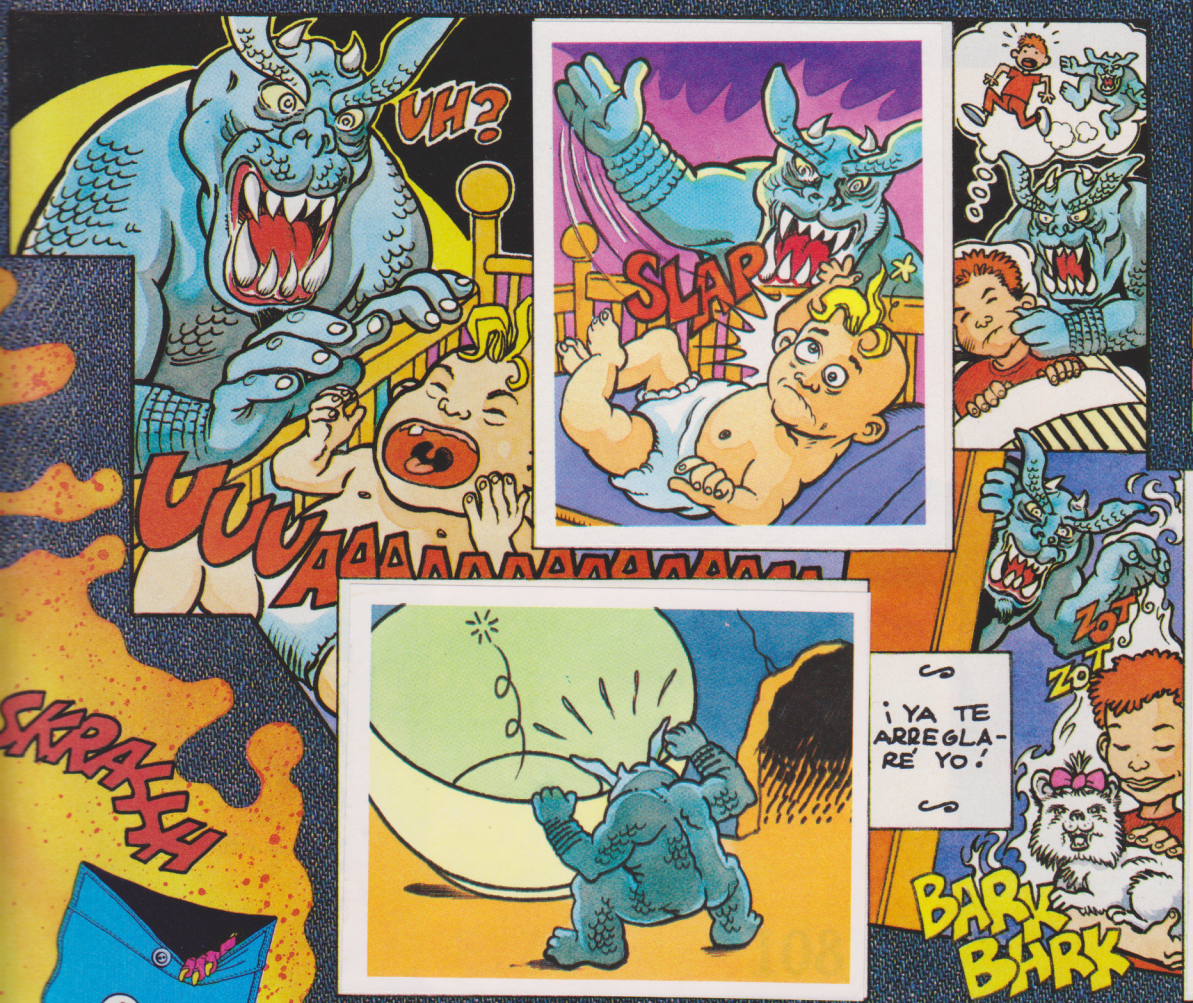
BLUB BLUB BLUB



HOBGOBLIN

He aquí, por fin, un monstruo que ama a los niños, pero su amor, a menudo, no es correspondido y Hobgoblin lo siente bastante. Así, si se acerca a un niño para hacerle una caricia y el niño rompe a llorar al ver acercarse aquel feo individuo, se enfada y lo pellizca. Después, como es muy rencoroso, entra en los sueños del niño y los transforma en pesadillas. Y las muestras de rencor son variadas: Si le eres antipático, puede transformar a tu gatito en una rata de alcantarilla. Por tanto, si te lo encuentras, mejor que le sonrías y le digas que lo encuentras muy guapo . . .

INTELIGENCIA:	6
FUERZA:	5
VELOCIDAD:	6
LIMITACIONES:	−2



SKRAXX

92

93

94

¿Tiene limitaciones este lagarto?

95

WINDIGO

¿Te ha ocurrido alguna vez, paseando por un bosque canadiense, que alguien te esté espiando? Quizá te has encontrado con Windigo y tienes suerte de poder contar esta experiencia. A lo mejor no eras su tipo o simplemente no estás bastante gordo . . . En efecto, este monstruo es un entusiasta de la carne humana y, especialmente, le gustan los turistas, cazadores y leñadores. No le gusta hacerse ver y, con engaños y trampas, atrae a sus víctimas hacia la frondosidad de los bosques. Cuando los pobres están agotados y perdidos, Windigo los ataca en silencio, más veloz que el viento y adiós turistas, cazadores o leñadores . . .

INTELIGENCIA:	5
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	8
LIMITACIONES:	−4

96

97

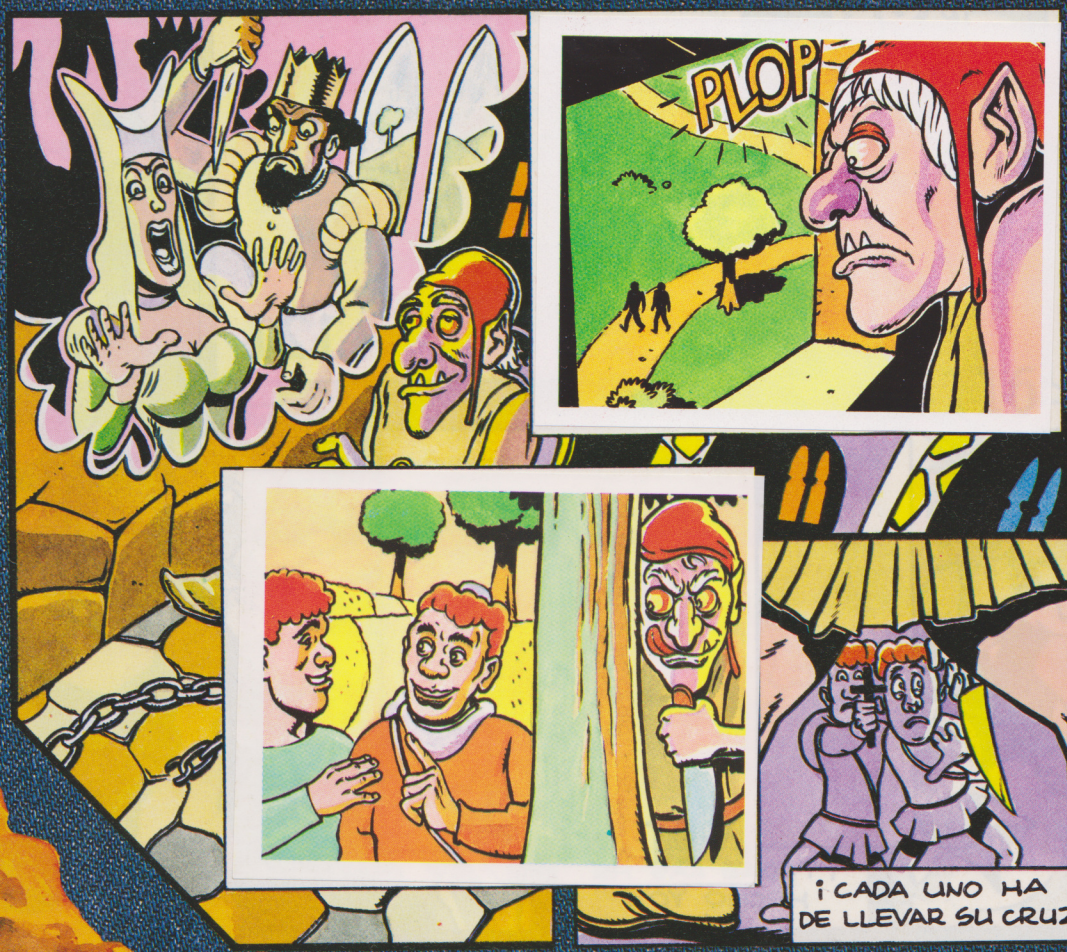
98 ¿Cuál es el principal problema de esta cabezota?

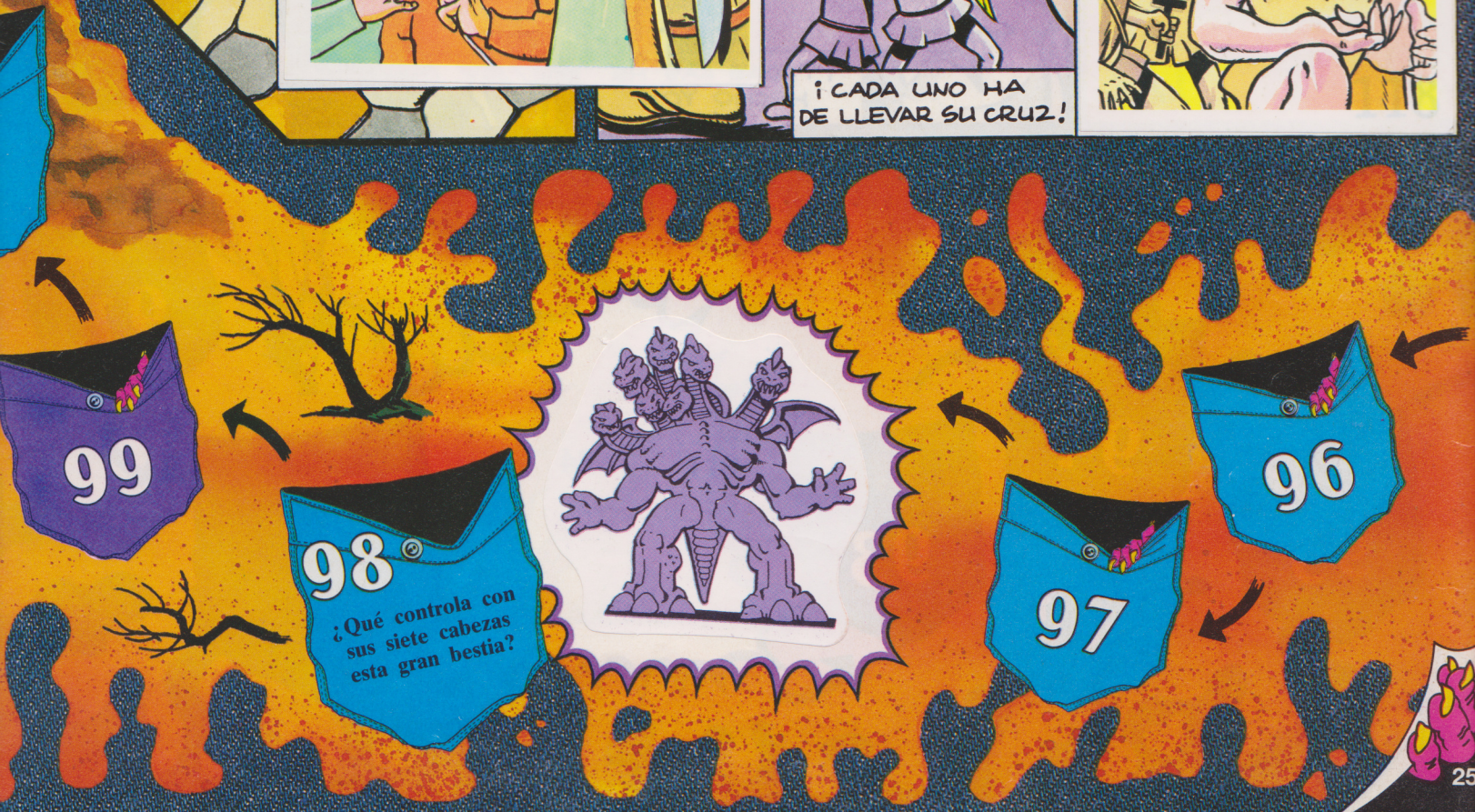
99

REDCAP

Aunque sea un súbdito del Reino de las Hadas, no puede decirse que Redcap sea bueno. Es un hombrecillo viejo y feísimo de feroces ojos enrojecidos (es su color preferido), dientes horrorosos y uñas larguísimas. Vive en la soledad de las torres de viejos castillos donde ocurrieron sanguinarias muertes. Redcap hace incursiones por los campos, atacando a los viajeros desafortunados, mejor si son pelirrojos. Suele empapar su gorro en la sangre de sus víctimas para devolverle el color. Hay un modo de asustarlo: mostrarle de improviso una cruz. Lanzará un desgarrado grito de angustia y huirá . . . perdiendo un diente.

INTELIGENCIA:	10
FUERZA:	4
VELOCIDAD:	3
LIMITACIONES:	−7





MEDUSA

INTELIGENCIA:	8
FUERZA:	5
VELOCIDAD:	3
LIMITACIONES:	–6

Antes Medusa era lo más alejando de un monstruo: Era una hermosa muchacha rubia e incluso fue elegida Miss Grecia 1992 . . . antes de J.C. Pero era demasiado presumida y se atrevió a contestar con orgullo a la diosa Minerva. Ya sabes cómo son las mujeres. La diosa se ofendió y se vengó transformando sus bellos rizos en serpientes enmarañadas y muy venenosas. Y no contenta con ello, le infligió otro castigo peor para una presumida como ella: desde entonces, cada vez que lanzaba una mirada a un hombre, el pobre quedaba convertido en estatua. Pero no hay mal que por bien no venga. Medusa es la mayor coleccionista de estatuas del mundo.

86

87

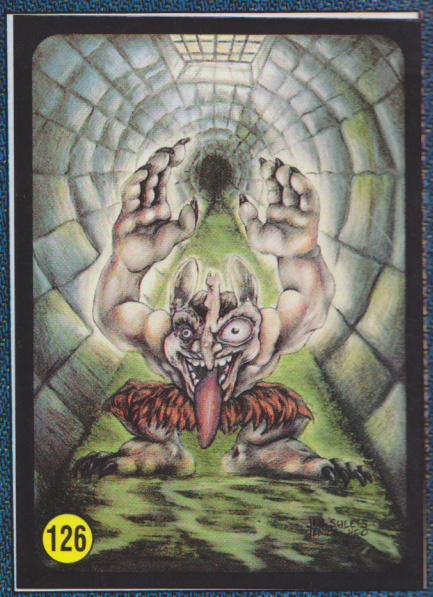
88

¿Con qué está decorado el nido de este enorme monstruo con alas?

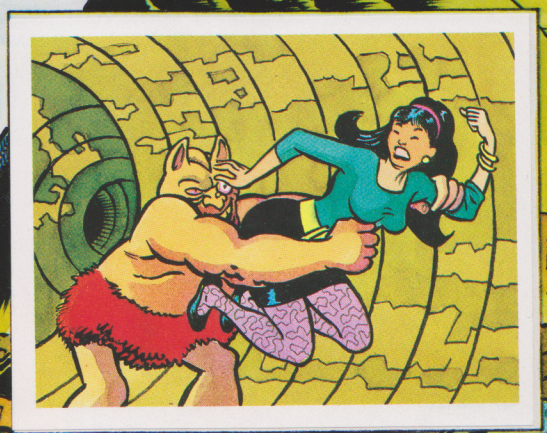
89

GOBLIN

Goblin forma parte de la rama degenerada del Reino de las Hadas. Es feo, asqueroso y malvado y por ello no le gusta demasiado que lo vean en sus paseos. Huye del sol y ha elegido vivir en cavernas, minas abandonadas y, principalmente, en las cloacas. Para llegar hasta los hombres se convierte en pajarraco, perro con alas o gato negro con pelo larguísimo. Si lo acaricias, lanzará un aullido. A veces rapta pobres jóvenes inocentes porque donde vive escasean las canguro. Te sorprendería saber cuántas chicas son obligadas a cuidar a sus crías en contra de su voluntad.



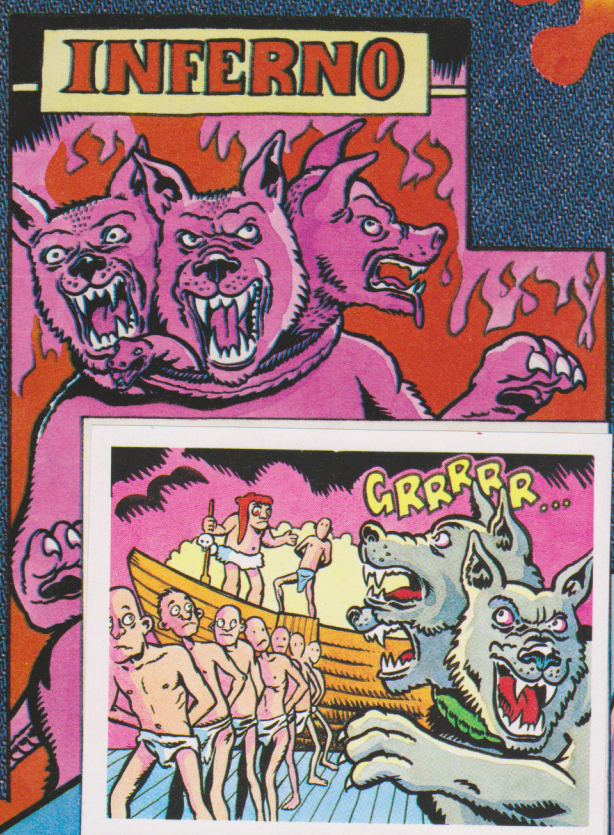
INTELIGENCIA:	4
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	6
LIMITACIONES:	−6

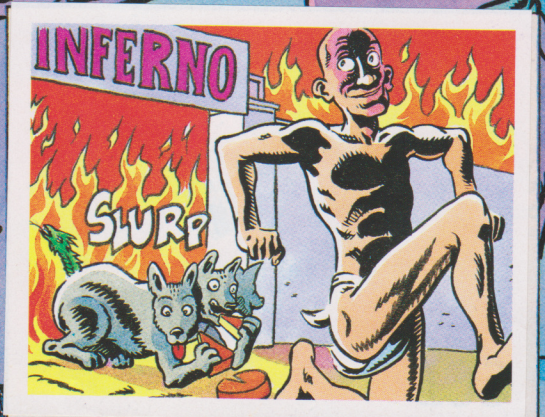


CERBERUS

Como perro guardián es insuperable, tanto que ha sido contratado para vigilar la entrada del Infierno. Si lo miras, sabrás por qué: tiene tres cabezas, cola de dragón y un collar hecho de serpientes vivas. Puede dar las gracias por su aspecto a sus papás, que son unos verdaderos monstruos. Cerberus, o Cerbero no sólo se alimenta de comida para perros, porque devora a todos los condenados que intentan escaparse del infierno. Pero hay un modo para huir de él: si le ofreces un pedazo de pastel de chocolate se olvidará de ti y te dejará libre. De todos modos, procura no acabar en el infierno.

INTELIGENCIA:	4
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	6
LIMITACIONES:	–6





ZOMBIE

Un zombie es un muerto que ha sido devuelto a la vida por un hachicero, gracias a un rito vudú. Por haber estado tanto tiempo bajo tierra su inteligencia se ha deteriorado y, aunque sea dócil a las órdenes del hechicero, es difícil entenderle. Se ha hecho tan famoso que se han rodado bastantes películas sobre sus hazañas y le gusta verse en TV. Pero cuando el hechicero le ordena que cometa algún asesinado, parte casi volando. A los zombies se les puede asustar con fuego, pero no matarlos. No se podría pues ya están muertos . . . Pero, si lo rocías con sal, matará al brujo y regresará a toda prisa a su tumba, para siempre . . .

INTELIGENCIA:	0
FUERZA:	9
VELOCIDAD:	2
LIMITACIONES:	−1

82

81

80

¿Con qué vuela esta mujerona hambrienta?

79

78

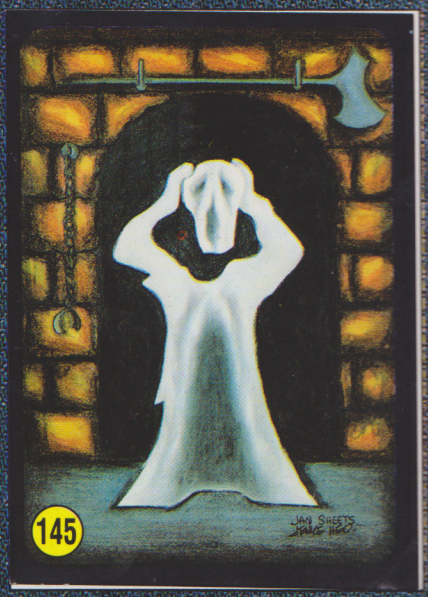
QUIMERA

INTELIGENCIA:	6
FUERZA:	7
VELOCIDAD:	6
LIMITACIONES:	–9

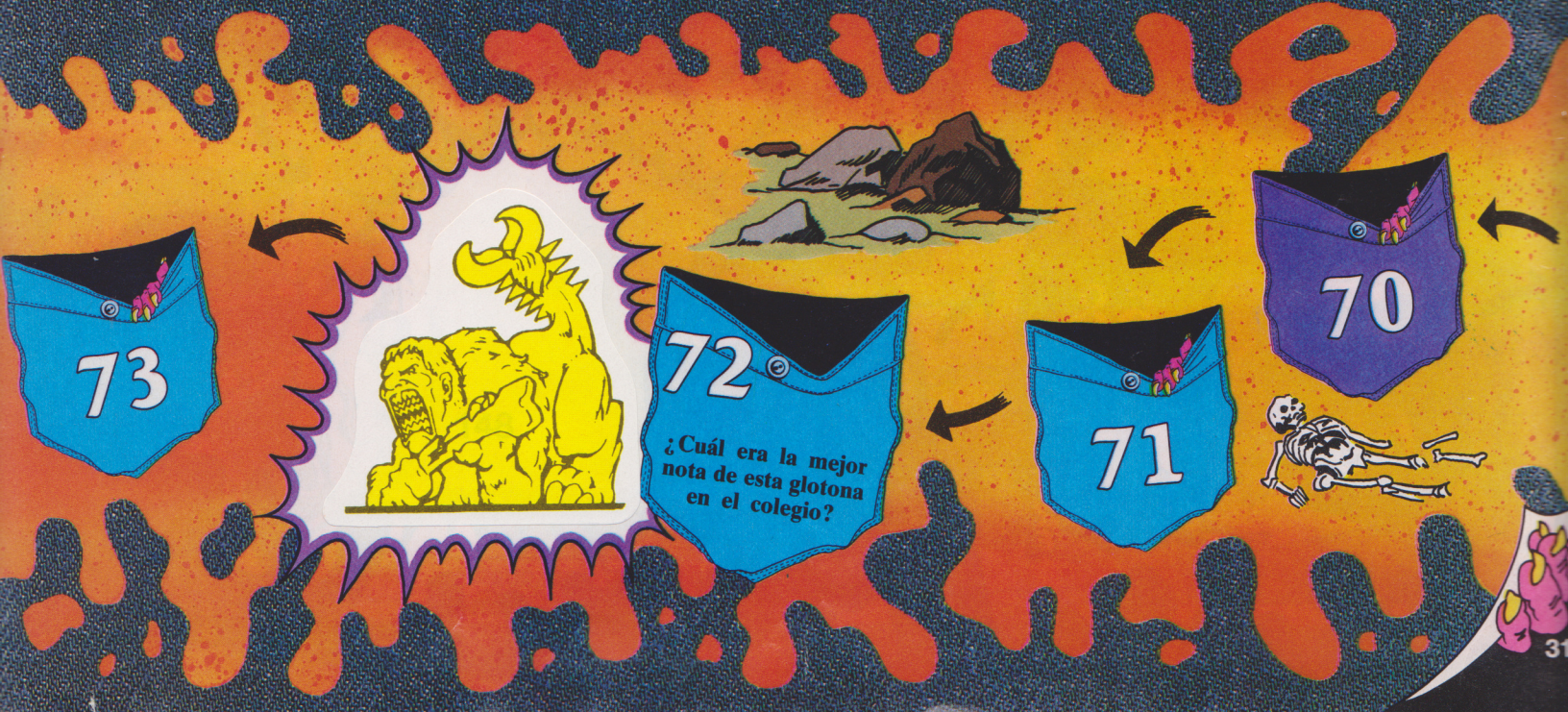
La Quimera es tan fea que tumba de espaldas y además, echa fuego por la boca. Pero no se te ocurra pedirle que ase los pollos en la próxima barbacoa, porque los que lo han intentado se han encontrado con los pollos carbonizados. Su origen es un misterio aunque corre el rumor que es pariente próximo de Cerbero y la Hydra. Pero entre monstruos, los parentescos nunca son claros. Por ello, si creías que tu familia era rara, piensa que la Quimera no sólo es fea, sino que tiene muy mal carácter y ataca con sus tres cabezas a los que la molestan. Es decir, si te tropiezas con ella por el paseo, aléjate. ¡Es mejor!

GHOST

Olvida los dibujos animados en que los fantasmas son simpáticos y juguetones. Este, quizá porque falleció de muerte violenta o no encontró una sepultura adecuada, es malo por naturaleza y sale de paseo por la noche asustando a conciencia a la gente. Para que se le vea, viste sábanas blancas. Parece que él ya deseaba telas de colores, pero le han dicho que no causaría bastante miedo y ha renunciado a ellas. Si temes su aparición, no sirve cerrar la puerta de tu cuarto con llave ya que atraviesa las paredes. Ten una vela a mano: la luz lo asusta mortalmente y huye con rapidez por donde ha venido.



INTELIGENCIA:	1
FUERZA:	3
VELOCIDAD:	9
LIMITACIONES:	−3



OGRE

Ogre, el ogro, es un gran devorador de hombres que derriba a sus víctimas con una cachiporra enorme y en seguida las devora con dientes más afilados que cuchillos de carnicero. Se dice que una vez el Ogro consiguió devorar a quince hombres de golpe. Es alto, gordo y muy feo y el asesino más estúpido del mundo. Si te encuentras en él en un bosque, dile que eres pariente suyo lejano (los ogros no tienen parientes) o que eres Papá Noel que ha venido a retirar las peticiones de regalos para la próxima Navidad. Puedes estar seguro que va a creerte.

INTELIGENCIA:	2
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	4
LIMITACIONES:	−2

65

66

67

¿Qué era antes esta individua con dos cabezas?

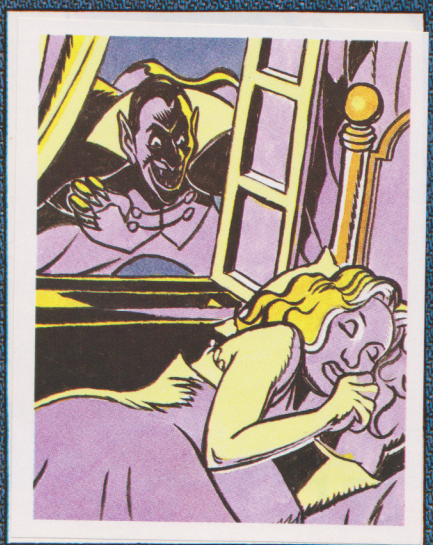
68

69

VAMPIRE

El Vampiro es una criatura originaria de Transilvania que vive en la frontera entre la vida y la muerte. Durante el día descansa tranquilamente en su ataúd y de noche se transforma en un monstruo sediento de la sangre de jóvenes doncellas. Suele ataviarse con traje de etiqueta con una capa a juego, pero se transforma a menudo en murciélago para sorprender a sus víctimas. Luego empiezan las transfusiones. Sólo hay un modo de alejarle: enséñale una cruz, un ajo o . . . una pizza con pimentón y anchoas.

INTELIGENCIA:	10
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	4
LIMITACIONES:	–10



60

58

59

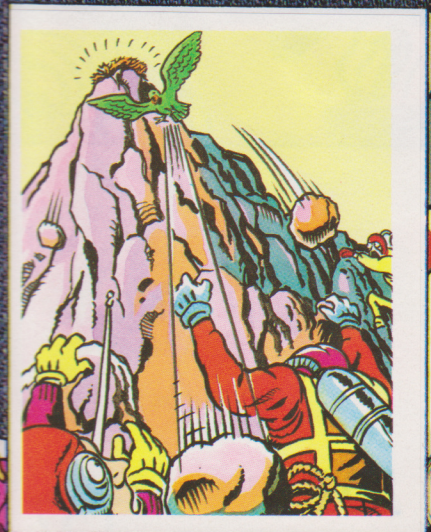
No es un tipo muy despierto. ¿Qué nota tenía en inteligencia?

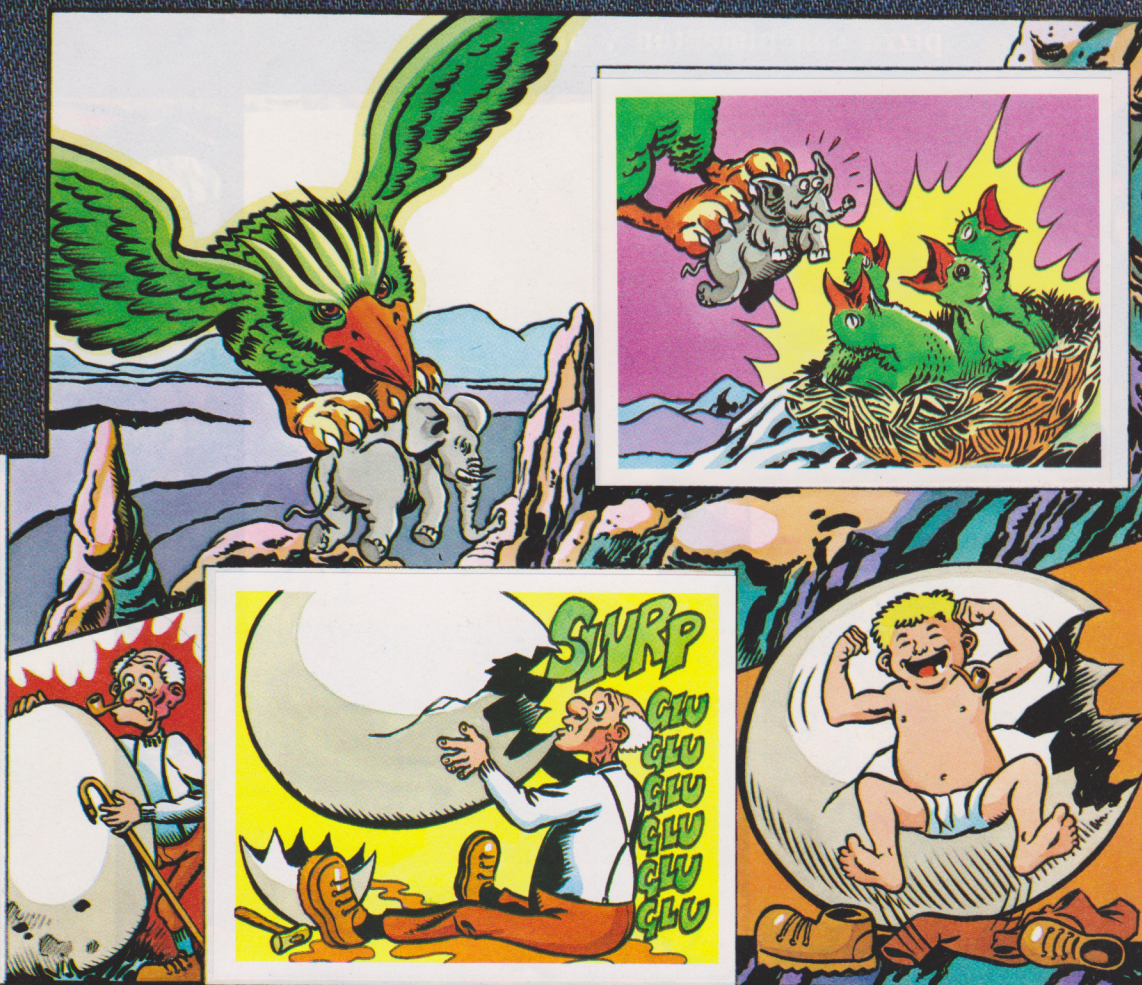
57

ROC

Grande casi como un avión, Roc es el mayor entre los monstruos con alas. Basta decir que sus presas preferidas son los elefantes, que se lleva volando hacia su nido escondido en montañas escarpadas para alimentar a sus crías que, obviamente, no son pequeñas, ni pequeños son los huevos. Como Roc cuida mucho su nido, «bombardea» con peñascos enormes a los aventureros inconscientes que se atreven a acercarse. Son muchos los que intentan la hazaña, porque los huevos tienen un poder milagroso: basta con comer un poco, no importa si fritos o crudos, para que incluso un abuelo regrese a su niñez.

INTELIGENCIA:	3
FUERZA:	8
VELOCIDAD:	7
LIMITACIONES:	–8





GREMLIN

Aunque mucha gente no lo sabe, a los Gremlins debe atribuirse la mayor parte de los descubrimientos científicos modernos. Pero como otros se han apropiado del mérito, estos monstruitos han decidido vengarse, dedicando su vida a molestar al prójimo. Especialmente la han tomado con los pilotos de avión y, por consiguiente, con los pasajeros. A los Gremlins les gusta volar pero, dado que no tienen alas, se cuelan en los aviones y . . . empiezan las desgracias. Modifican las rutas, estropean las radios de a bordo, agotan el combustible, etc. etc. Así, cuando tomes un avión, asegúrate de no caer en manos de los Gremlins.

INTELIGENCIA:	8
FUERZA:	4
VELOCIDAD:	4
LIMITACIONES:	−6

VAMPIRESS

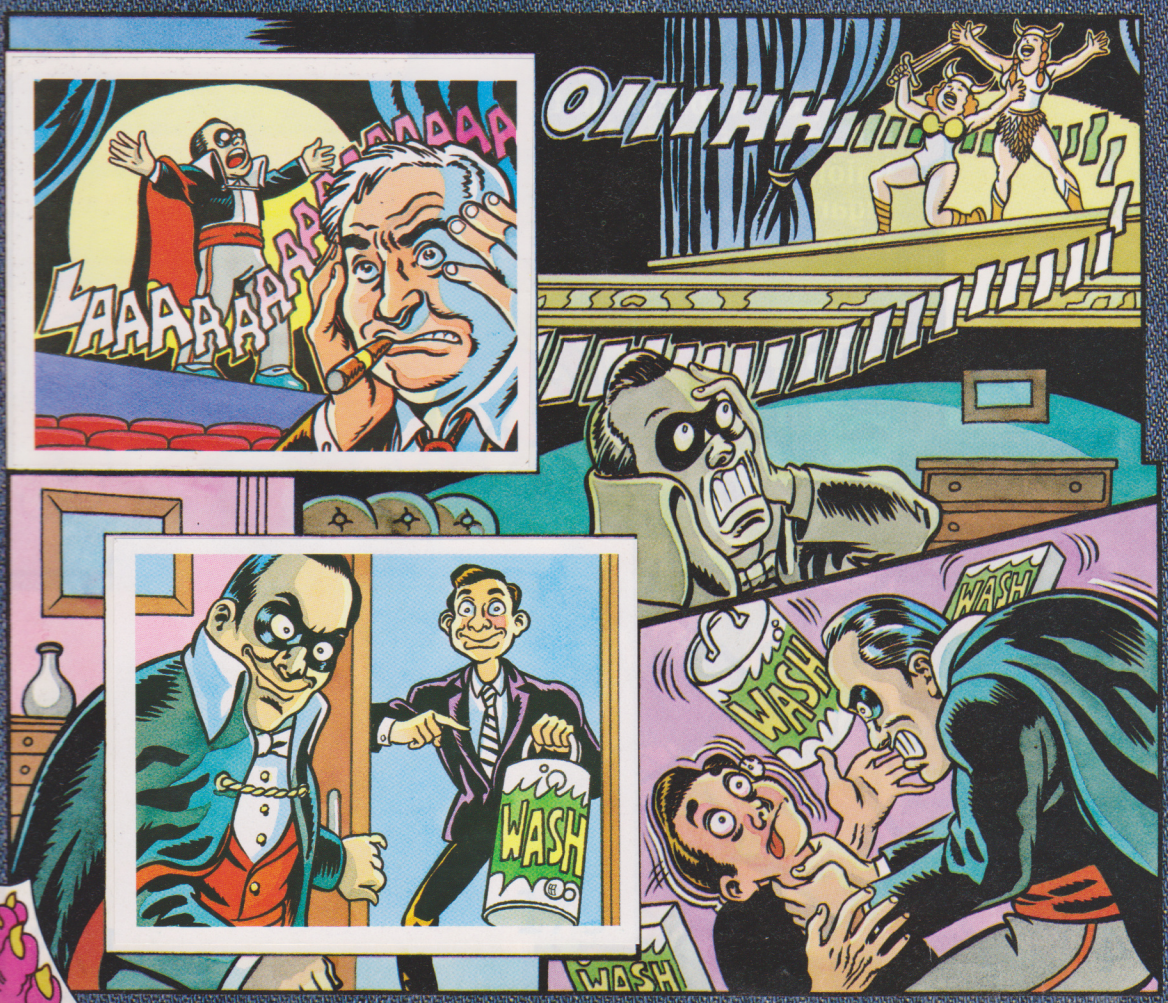
Como el Vampiro, con quien tiene estrechos vínculos de sangre, Vampiress, la Vampiresa, necesita continuas transfusiones por parte de inconscientes «donantes de sangre» para conservar su belleza. En efecto, se trata de una hermosa mora, con un único lunar: sus ojos rojos. No se preocupa por ello, sino que lo subraya con vestidos y uñas larguísimas del mismo color que la sangre de sus víctimas. A veces se transforma en murciélago o en gato negro, pero lo más corriente es que engañe a cualquier tonto con su belleza. Por ello, antes de aceptar invitaciones de una desconocida, hazla sonreír y comprueba sus dientes.

INTELIGENCIA:	10
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	4
LIMITACIONES:	–10

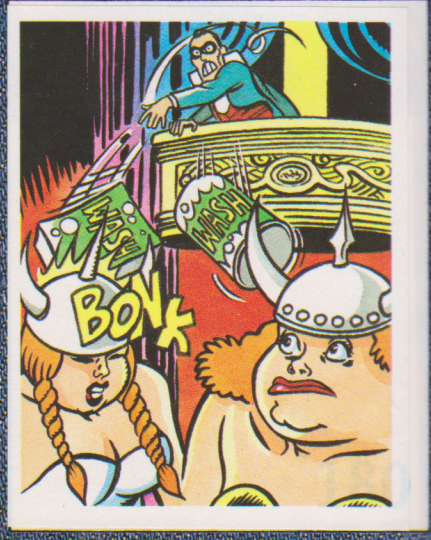
44
45
¿Cuántos hombres se comió de una vez un día que estaba hambriento?
46
GHOUL
Ghoul, un cruce entre un Vampiro y un Fantasma, es realmente asqueroso. Pálido como un cadáver, tiene una pasión insana hacia éstos, tanto que merodea por los cementerios en busca de muertos frescos del día. A menudo está tan impaciente de zampárselos que participa en los funerales de su futura comida. A falta de cadáveres se contenta con vivos, mejor si son niños. En este caso se vuelve invisible para coger de sorpresa a la víctima proyectada. Si te encuentras por sorpresa junto a él, no te asustes y lánzale un balón. Le gusta muchísimo jugar, porque en el fondo continúa siendo un chiquillo . . .
172
INTELIGENCIA: 1
FUERZA: 7
VELOCIDAD: 4
LIMITACIONES: –2
¡QUÉ DESGRACIA! ¡NI SIQUIERA UN FUNERAL, HOY!
GRUNT
SNIF SNIF
BLEAH!
SNORT...
TUM TUM TUM TUM TU

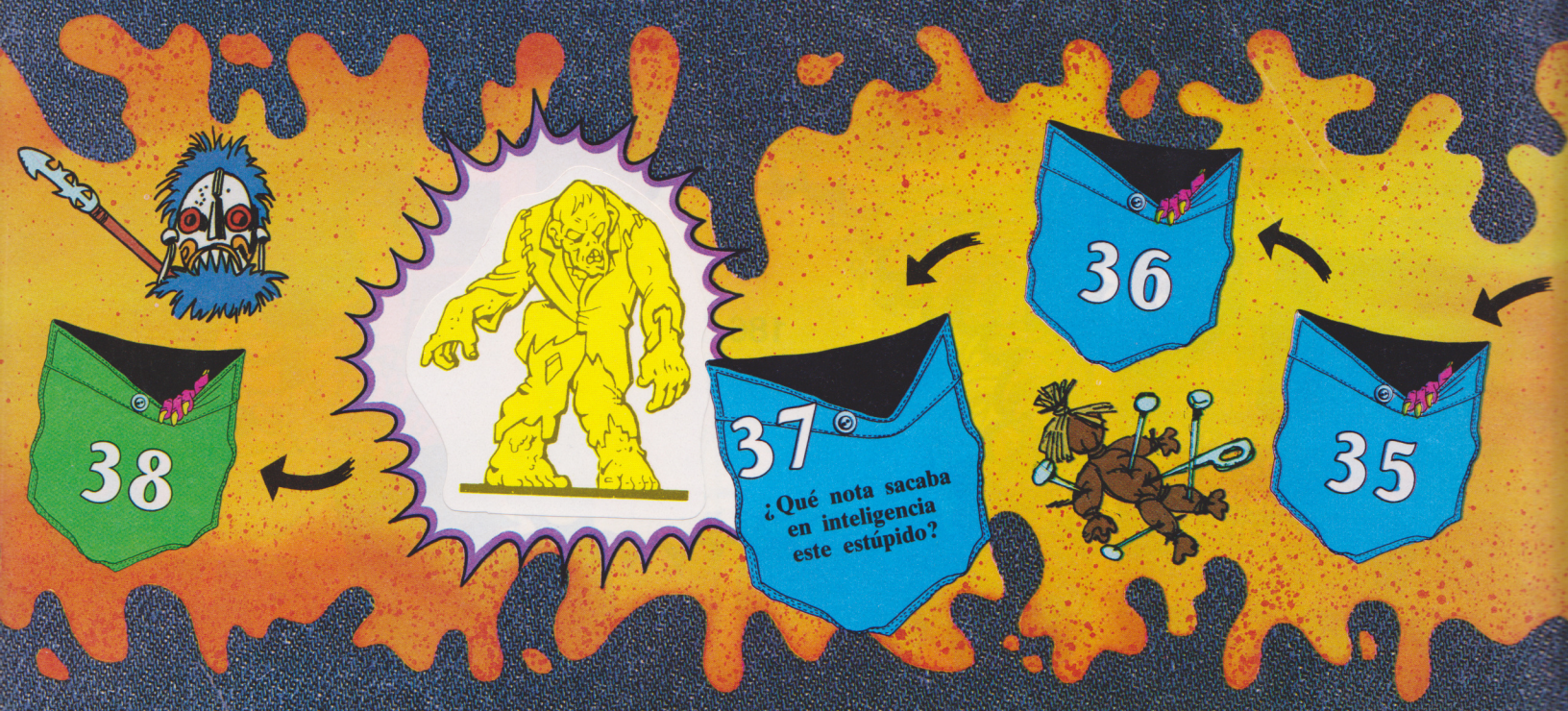
THE PHANTOM

The Phantom, conocido también como el Fantasma de la Opera es realmente horroroso. Piensa que de niño ya era tan feo que su madre le ponía un saquito en la cabeza para no verlo. Pronto captó la indirecta, se compró una máscara e intentó hacer carrera en el mundo del espectáculo. Como vivía sólo en los sótanos del Teatro de la Opera de París (y quizá también gracias a las notas agudas de las sopranos), enloqueció. Es un gran amante de la soledad, por ello estrangula a cuantos le molestan (especialmente los viajantes de comercio) y detesta tanto la ópera que a menudo va a los palcos para echar cualquier objeto a los cantantes.



INTELIGENCIA:	9
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	2
LIMITACIONES:	–7





MAD SCIENTIST

INTELIGENCIA:	10
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	3
LIMITACIONES:	−9

El suyo es el caso más famoso de desdoblamiento de personalidad: Se trata de un educado y atento científico llamado Doctor Jekyll que, al instante no duda en beber una poción y transformarse en un ser desquiciado y ruin que se hace llamar mister Hyde. Con tantos tragos, una vez se quedó sin poción mientras estaba en versión Hyde y no pudo cambiar de personalidad nunca más. Ahora frecuenta malas compañías por los bajos fondos de la ciudad y deambula hasta después de media noche. Piensa que cuando era Jekyll ayudaba a las viejecitas a cruzar las calles y ahora las echa bajo las ruedas de los coches.

WINGED PANTHER

Este gatito con alas de águila tiene la bonita costumbre de esconderse en los árboles para abalanzarse sobre sus presas desde las alturas. Aunque normalmente se conforma con atacar a inocentes rebaños, no duda en esaltar incluso a los hombres que intentan robarle las plumas. Debes saber que las plumas de esta pantera alada, son muy codiciadas porque una vez arrancadas de su legítima propietaria, se transforman en oro puro. Este gatito tiene siete vidas, como todos los gatos que se precien; por tanto recuerda que tú sólo tienes una. Cuando tengas ganas de robarle una pluma, haz que se te pasen pronto . . .

INTELIGENCIA:	2
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	7
LIMITACIONES:	–10

MUMMY

Envuelta en vendas, Mummy, la Momia, fue enterrada viva en Egipto hace más de 3700 años. Ya en nuestros días, sucedió que dos arqueólogos descubrieron su ataúd y curiosearon dentro sin hacer caso del letrero «No molestar». El monstruo se enfadó y los estranguló al instante y luego decidió ir a buscar a quienes lo sepultaron vivo hace tantos siglos . . . Esta momia tiene mal carácter. Hay que decir que no puede ser muerta por pistolas, venenos o cuchillos. El único modo de terminar con ella es incendiar sus vendas. Pero aún así, un día resurgirá de sus cenizas en busca de sus enemigos. ¡Vaya quisquillosa!

INTELIGENCIA:	1
FUERZA:	7
VELOCIDAD:	1
LIMITACIONES:	–4

29

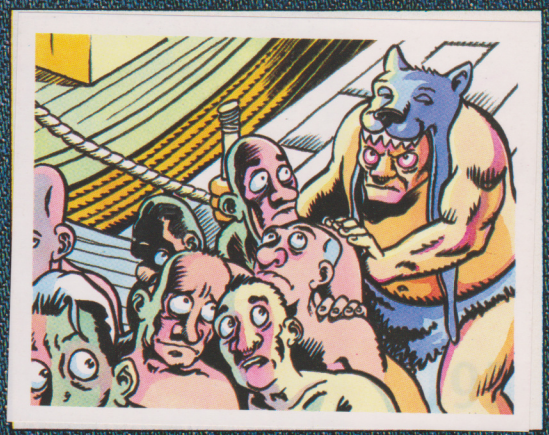
28

27

¿Quién es en realidad este gato que, si lo acaricias, lanza un grito?

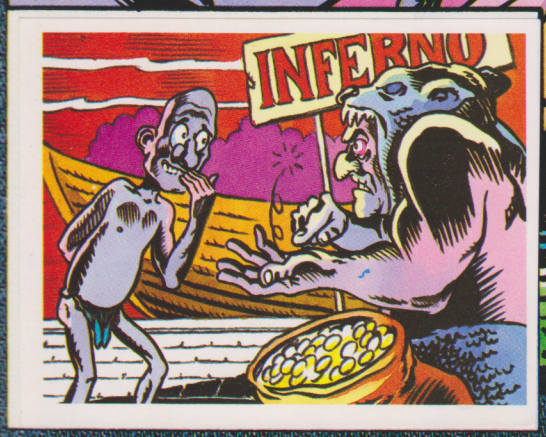
26

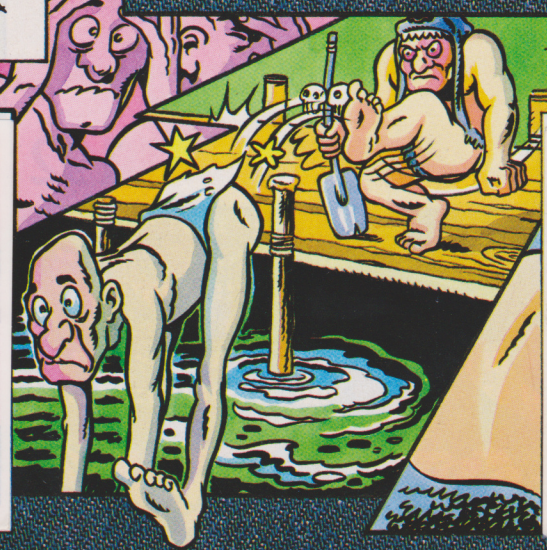
CHARON



Charon, alias Caronte, ha dado un nuevo sentido a la expresión «transporte de masas». En efecto, consigue cargar en un barca a un montón de condenados. Pero entendámonos, no son condenados porque viajan apretados al máximo, sino porque su destino es el infierno, en viaje sólo de ida . . . Y encima de dirigirse a tal sitio, aún deben pagar una moneda a Caronte que no transige. Si alguno no tiene con qué pagar el billete, lo echa al agua a patadas. ¿Que qué hace con las monedas? Fácil, va a comprarse trajes a las mejores tiendas. Trajes que luego no usa ya que pasa las horas transportando condenados.

INTELIGENCIA:	8
FUERZA:	4
VELOCIDAD:	3
LIMITACIONES:	–10





THE BEAST

Su mamá ya se lo advertía: «Eres demasiado presumido». Pero The Beast, La Bestia, que entonces aún no era una bestia sino un apuesto príncipe, no le hacía caso y así irritó a una bruja que, por despecho, lo transformó en una especie de león y desde entonces, este es su aspecto. Sólo hay un modo para romper el sortilegio: encontrar una muchacha que acepte casarse con él. Pero ¿Quién aceptará como marido a uno que tiene pulgas, come ovejas vivas y además, ronca? Así, aún hoy la Bestia se pone a la puerta de los mercados a ofrecer rosas a las señoritas, que siempre le rechazan. Las infelices no saben que la Bestia, cuando se enfada, puede convertir en estatua a quien le ofende.

INTELIGENCIA:	5
FUERZA:	4
VELOCIDAD:	5
LIMITACIONES:	–9

WITCH

INTELIGENCIA:	4
FUERZA:	4
VELOCIDAD:	4
LIMITACIONES:	–7

Las peluqueras son las mayores expertas del mundo en brujas. No, no estamos locos: una bruja se reconoce fácilmente por una marca de fábrica que tiene entre el pelo. También suele pedirle a la peluquera: «Hágame fea...» Además, por si estas pruebas no fueran suficientes hay otra: Witch, es decir, la bruja, aparca su escoba frente a la tienda. Es fea y malvada y no piensa más que en inventar brujerías, sortilegios y puras maldades. Si alguna vez se detiene en tu calle con malas intenciones, debes tener preparada agua. Ya que encima de los defectos ya enunciados, la bruja odia la higiene y rehúye todo lo que pueda limpiarla.

SPRING-HEELED JACK

Es un monstruo bromista muy conocido en Inglaterra hace algún tiempo. Tenía la siniestra costumbre de aterrorizar a los londinenses, especialmente a las señoras, saltando delante de ellas por sorpresa aprovechando la espesa niebla. No intenta hacer daño sino sólo divertirse arrancando los vestidos a las damas y dándoles un susto de muerte. Después escapaba con rapidez sin que nadie consiguiera detenerlo. Una vez fue perseguido por una multitud enfurecida hasta el interior de una iglesia. Llegado a lo más alto, saltó al vacío y desapareció. Lástima, si aún estuviera por aquí, podría hacer publicidad de zapatillas de tenis . . .

INTELIGENCIA:	1
FUERZA:	1
VELOCIDAD:	8
LIMITACIONES:	–5

10

11

12

¿Cuáles son los parientes de este monstruo?

13

14

INVISIBLE MAN

Después de años de estudio, un excéntrico químico consiguió inventar una especie de droga que te convierte en invisible. Lástima que a fuerza de tomarla, se volvió completamente loco. Ahora, como monstruo invisible y loco, asusta a la gente, roba bancos y se cuela en los cines sin pagar. Cuando alguien le corta el paso, lo cual no es difícil visto que es invisible, lo mata sin piedad. Cuando quiere que le vean, se viste con un abrigo, un sombrero holgado y un montón de joyas. También se tapa la cara con vendas y se pone una nariz falsa y gafas. A pesar del disfraz, continúa siendo él, Invisible Man, el hombre invisible, la cabeza hueca más famosa del mundo.

INTELIGENCIA:	7
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	1
LIMITACIONES:	–9

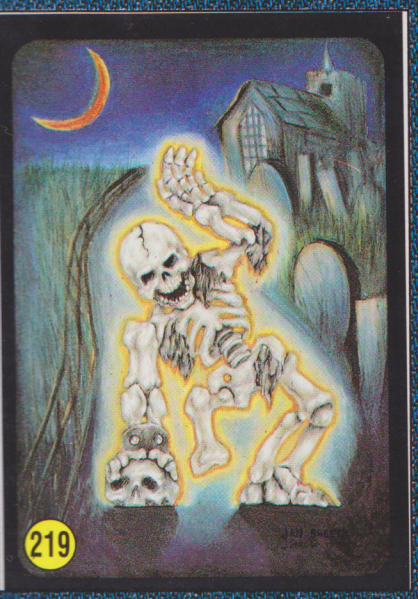
9

8

7

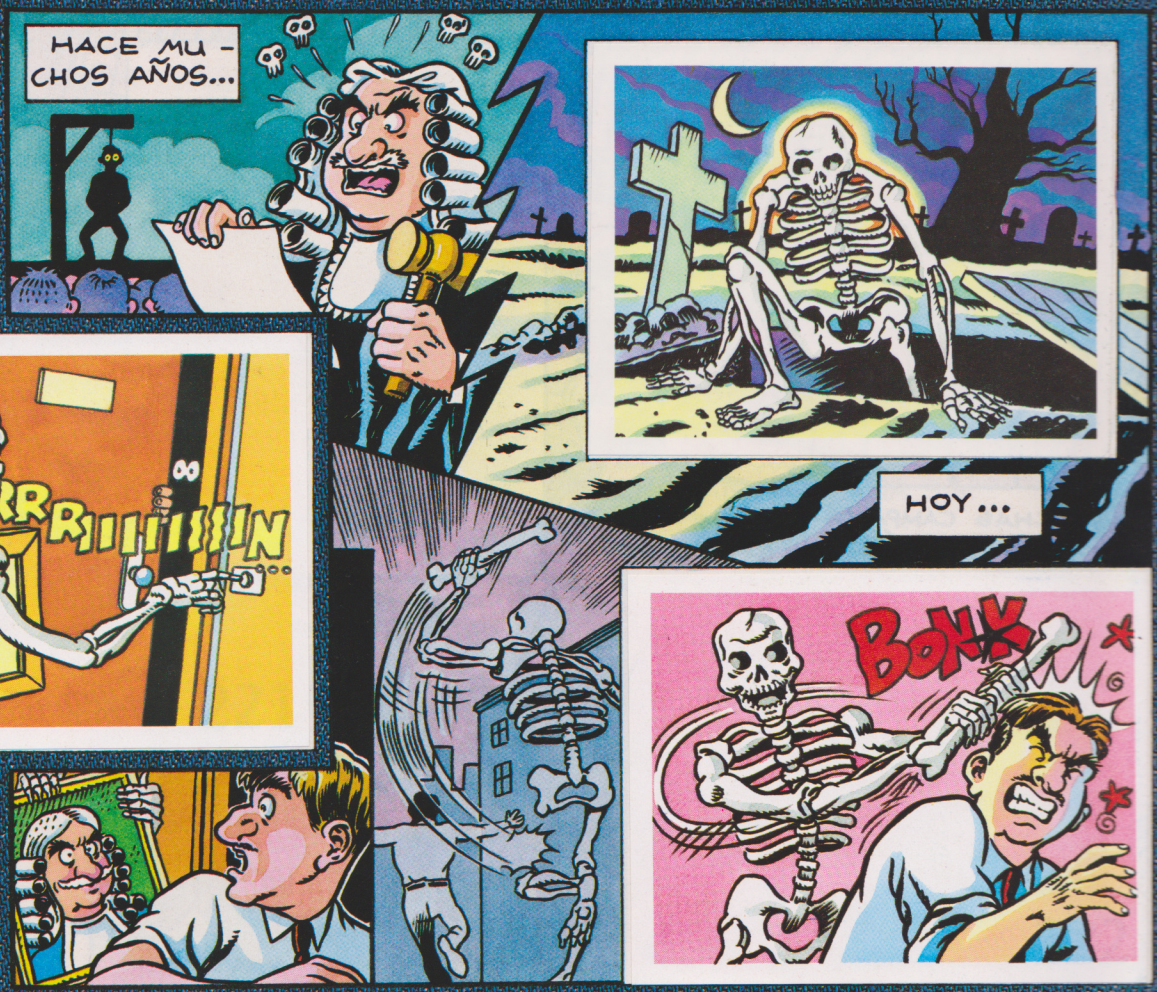
¿Qué es lo que más aborrece este peludo personaje?

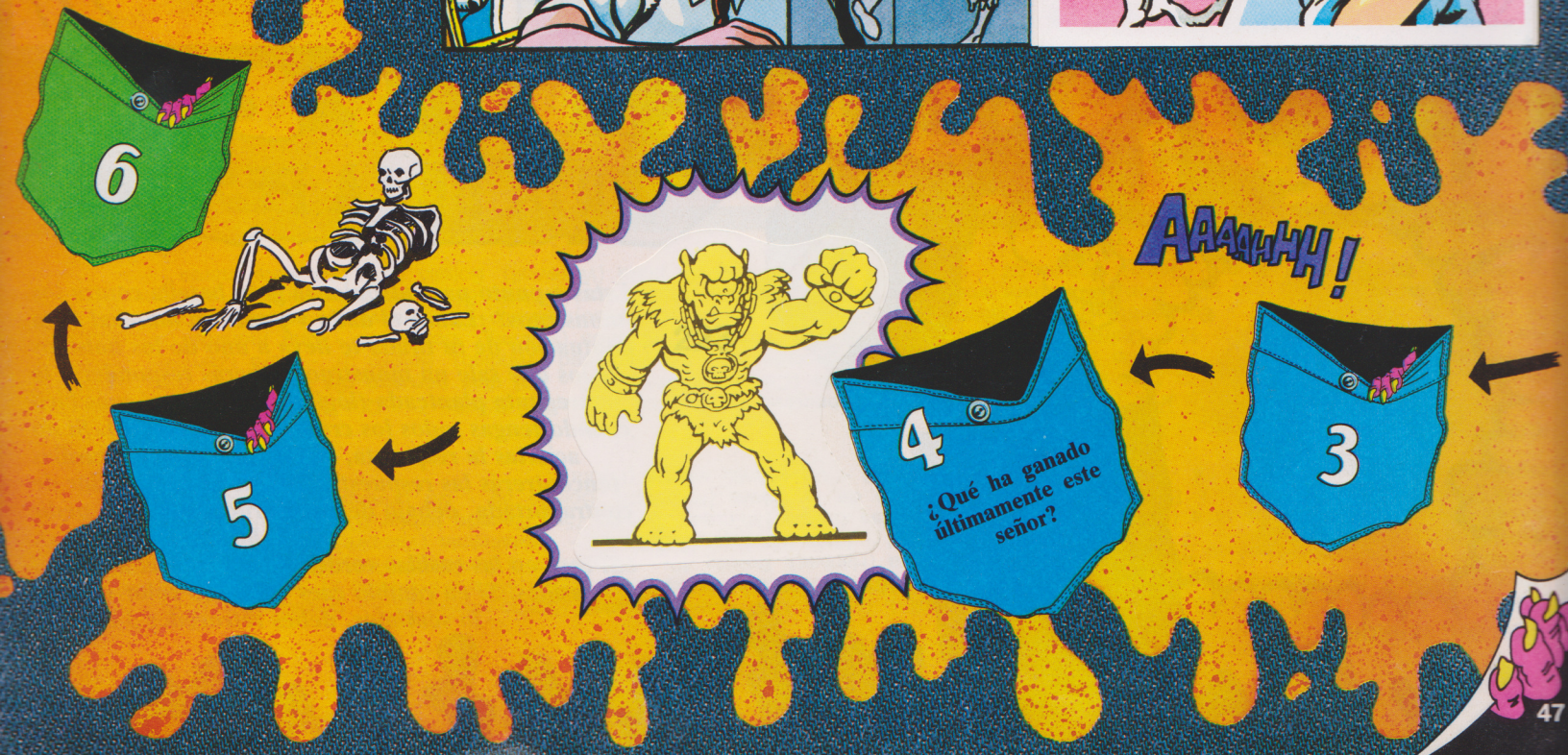
SKELETON



INTELIGENCIA:	2
FUERZA:	5
VELOCIDAD:	5
LIMITACIONES:	–7

Aunque murió hace mucho tiempo, Skeleton, el Esqueleto, un buen día decidió regresar entre nosotros. No lo hizo por amor a los vivos, sino por espíritu de venganza hacia los descendientes de los que le mandaron al patíbulo. Se ignora cómo consigue mantener sus huesos conjuntados sin músculos o nervios y menos cómo puede ser tan rápido y no tener ningún empacho para arrancarse un brazo o una pierna y usarlo como mazo contra sus enemigos. Y sus enemigos actuales son los pobres descendientes de los jueces de la época en que el Esqueleto . . . aún no era un esqueleto. Temblad pues los que tenéis un jurista entre vuestros antepasados.





HUNCHBACK

Nació cojo y con un ojo saltón y ciego. Hunchback, más conocido como Quasimodo, el jorobado de Notre-Dame, fue abandonado por sus padres a la puerta de una iglesia. Un sacerdote lo educó pero, viendo que era jorobado porque no se sentaba bien en la mesa, decidió que se hiciera campanero, para que así lo viese cuanta menos gente, mejor. A fuerza de tocar las campanas, Quasimodo se volvió sordo. Y como no sabía dar los toques de difuntos, los chicos de la vecindad se reían de él. Por rabia se retiró a la torre de Notre-Dame y desde allí, aún hoy, lanza piedras y plomo fundido sobre todos los que entran en la iglesia.

INTELIGENCIA:	3
FUERZA:	6
VELOCIDAD:	2
LIMITACIONES:	–6

RUTA DE LA PESADILLA

¿Estás a punto para afrontar la gran batalla contra los monstruos? ¡Lanza el dado y ponte en marcha! Si la puntuación de tu tirada te lleva a uno de los bolsillos de los que sale un monstruo, deberás responder a la pregunta planteada (lógicamente te será más fácil cuando tengas todos los cromos del recorrido). Si no aciertas la respuesta, has de retroceder 5 casillas (encontrarás las respuestas invirtiendo el interior de contraportada, debajo de las instrucciones para pedir los últimos cromos).

Si caes en las casillas verdes, tienes suerte: avanza 3 casillas. Si en cambio caes en las de color violeta, lo sentimos, debes retroceder 3 casillas.

Las colecciones de cromos PANINI siempre se terminan

Pídenos los últimos cromos que necesites para acabar tu colección y te los enviaremos.

Seguro que los recibes, pero no te impacientes porque desde que envíes la carta hasta que recibas los cromos pasarán cuatro o cinco semanas. No envíes carta certificada que tarda mucho más y te costará más dinero.

Para terminar este álbum puedes pedirnos 20 cromos como máximo.

Escribe en el cupón que te adjuntamos en la cartulina con letra muy clara y en mayúsculas indicando:

1 - El nombre de la colección
2 - Tu nombre y apellidos completos
3 - Tu dirección correcta (no olvides el número del Código Postal)
4 - El número de cada cromo ordenado de menor a mayor
5 - Tu número de socio del **CLUB PANINI** (si lo eres) y tu edad.

Cada cromo que nos pidas vale 6 ptas. **(si ya eres socio, sólo 3 ptas.)** y además, **50 ptas. para gastos de envío.**

El pago lo puedes hacer de dos formas:
a) Con sellos de correos que no estén usados ni hayan sido pegados.
b) Con cheque nominativo a favor de PANINI ESPAÑA S.A.

Escribe a:
PANINI ESPAÑA SA
Passeig de Catalunya, 31
17257 Torroella de Montgrí, (Gerona)

Si quieres unirte a nuestro **CLUB PANINI**, rellena el cupón de la cartulina adjunta, recórtalo y remítelo a la dirección indicada junto con 50 sobres vacíos de esta colección y recibirás tu carnet de socio.

Con este carnet podrás terminar tus colecciones a un precio especial, ganar estupendos premios, recibir información de las colecciones que vayan apareciendo y muchas cosas más reservadas sólo para los **"SOCIOS DEL CLUB PANINI"**.

Date prisa, remítenos el cupón hoy mismo con los 50 sobres vacíos de esta colección y en cuanto lo recibamos te mandaremos el carnet de socio y

UN REGALO SORPRESA

PRINTED IN ITALY BY PANINI S.r.l. - MODENA

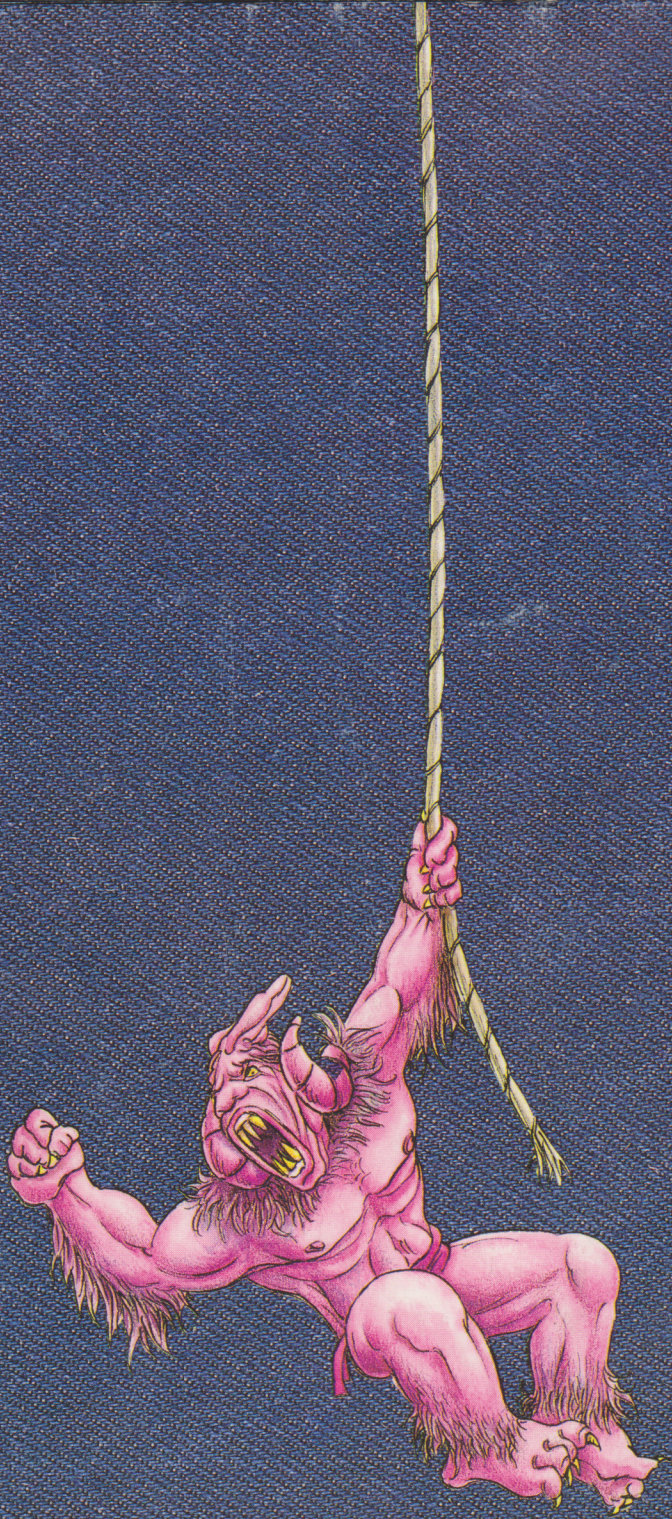
RESPUESTAS AL JUEGO

RUTA DEL TERROR

Bolsillo 2 - **La luz** (Ghost). Bolsillo 6 - **A los niños** (Hobgoblin). Bolsillo 10 - **8 en velocidad** (Spring-Heeled Jack). Bolsillo 15 - **Doctor Jekyll** (Mr. Scientist). Bolsillo 19 - **Químico** (Invisible Man). Bolsillo 24 - **En 1818 por Victor Frankenstein** - (The Monster). Bolsillo 27 - **Un caracol-tromba** (Triton). Bolsillo 31 - **En inteligencia** (Kraken). Bolsillo 35 - **Por sorpresa** (Hanivar). Bolsillo 40 - **Devuelven la juventud** (Roc). Bolsillo 44 - **No arrancarle las plumas** (Winged Panther). Bolsillo 47 - **Japón** (Tengu). Bolsillo 51 - **Rojo** (Redcap). Bolsillo 56 - **Transilvania** (Vampire). Bolsillo 60 - **Rojo** (Vampiress). Bolsillo 66 - **No mirarle a los ojos** (Catoblepas). Bolsillo 70 - **Miss Grecia** (Medusa). Bolsillo 75 - **Hacerle hablar** (Cockatrice). Bolsillo 78 - **Es sordo como una campana** (Hunchback). Bolsillo 83 - **En los sótanos de la Opera** (Phantom). Bolsillo 86 - **Un príncipe** (The Beast). Bolsillo 91 - **Es vegetariano** (Behemoth). Bolsillo 94 - **Ninguna** (T. Rex). Bolsillo 98 - **Un aliento mortal** (Hydra).

RUTA DE LA PESADILLA

Bolsillo 2 - **Abandonando las calaveras** (Karnak). Bolsillo 4 - **Un concurso de fealdad** (Cyclops). Bolsillo 7 - **Que le vean** (Bigfoot). Bolsillo 12 **Hydra y Cerberus** (Quimera). Bolsillo 15 - **Dándole tortas de chocolate** (Cerberus). Bolsillo 20 - **Del dios noruego del frío** (Jotun Troll). Bolsillo 23 **Los pilotos de aviones** (Gremlins). Bolsillo 27 - **Un Goblin** (Goblin). Bolsillo 32 - **En velocidad** (Windigo). Bolsillo 37 - **Cero** (Zombie). Bolsillo 40 **Por venganza** (Skeleton). Bolsillo 45 - **Quince** (Ogre). Bolsillo 49 - **Hace más de 3700 años** (Mummy). Bolsillo 53 - **Una moneda** (Charon). Bolsillo 59 - **Uno** (Ghoul). Bolsillo 63 - **En apetito** (Harpy). Bolsillo 67 - **Una reina azteca** (Coatlicue). Bolsillo 72 - **Nueve en velocidad** (Manticore). Bolsillo 75 - **En la India** (Kali). Bolsillo 80 - **Con un caldero accionado por una escoba** (Baba Yaga). Bolsillo 84 - **Una peluquería de señoras** (The Witch). Bolsillo 88 - **Con pepitas de oro** (Griffin). Bolsillo 92 - **Dispararle con una bala de plata** (Werewolf). Bolsillo 98 - **Los siete mares** (Great Beast).



ESPAÑA

DISTRIBUCION PARA ESPAÑA
PANINI ESPAÑA S.A.
Passeig de Catalunya, 31 - 17257 TORROELLA DE MONTGRI (Gerona)
Teléfono (972) 757411 - Telex 57260 - Fax (972) 757711

95 Ptas.

0 80557 40074